Mode d’Emploi



steinberg

Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Marion Bröer, Sabine Pfeifer, Heike Schilling, Benjamin Schütte

Ce document PDF a été amélioré pour être plus facile d'accès aux personnes malvoyantes. En raison du grand nombre d'images qu'il contient et de leur complexité, veuillez noter qu'il n'a pas été possible d'intégrer de descriptions textuelles des images.

Date de publication: 3 Août, 2011

Table des Matières

Introduction

Bienvenue

Bienvenue et félicitations, vous venez d'acheter Sequel 3. Cette dernière version de Sequel proposée par Steinberg vous permet de créer, d'enregistrer, de mixer et de jouer votre musique grâce à un unique centre de production musicale à la fois ultra puissant et intuitif au plus haut point.

Les idées viennent de vous. Laissez-nous les écouter ! Sequel 3 a été conçu pour vous aider à concrétiser vos idées. Qu'il s'agisse d'une mélodie qui vous trotte dans la tête, d'un rythme dont vous ne pouvez plus vous défaire ou d'un son de synthé qui vous empêche de dormir, Sequel est l'outil parfait pour recueillir et immortaliser vos idées. D'autre part, nul besoin d'avoir des connaissances musicales ou de savoir jouer d'un instrument. Vous êtes dès à présent équipé de milliers de boucles pré-enregistrées, de centaines de sons d'instruments et d'un nombre impressionnant d'effets et d'outils qui vous permettront de donner vie à vos idées et d'apporter une touche inimitable à vos mixages.

Vous allez être surpris de voir combien il est rapide d'arriver à un résultat et de créer des pistes qui sonnent et groovent exactement comme vous le souhaitiez. Votre créativité ne connaîtra plus de limites. Combinez différents styles, du rock au R'n'B, de la techno au hip hop ou de l'électro au jazz. Développez un son qui vous est propre en explorant la bibliothèque de sons fournie.

Sequel 3 est l'outil parfait pour enregistrer votre instrument ou vos parties de voix. Il vous suffit de brancher une guitare ou un micro pour commencer immédiatement une séance d'enregistrement. Doté de la technologie d'enregistrement professionnelle basée sur le moteur de Cubase, un système de production maintes fois primé, Sequel répond aux exigences les plus strictes des environnements de production actuels.

Par ailleurs, Sequel va plus loin en levant les barrières entre création et performance. Il crée un pont entre la production et le live. Diffusez vos idées et jouez vos morceaux en live grâce au mode Performance.

Après avoir procédé à l'inscription en ligne de votre logiciel Sequel 3, prenez le temps d'explorer les pages de la communauté des utilisateurs sur www.steinberg.net/forum. Vous y trouverez une foule d'informations utiles et pourrez échanger vos idées sur nos forums de discussion. S'inscrire sur www.steinberg.net/mysteinberg vous donne également accès aux futures offres spéciales proposées par Steinberg.

Amusez-vous bien et donnez vie à vos idées.

L'équipe Steinberg Sequel

Conventions appliquées aux commandes clavier

De nombreuses commandes clavier par défaut de Sequel utilisent des touches mortes, certaines étant différentes en fonction du système d'exploitation installé. Par exemple, la commande clavier par défaut pour Annuler est [Ctrl]-[Z] sous Windows et [Commande]-[Z] sous Mac OS X.

Lorsque des commandes clavier employant des touches mortes sont mentionnées dans ce manuel, elles indiquent d'abord la touche morte Windows:

[Touche morte Win]/[Touche morte Mac]-[Touche]

Ainsi, [Ctrl]/[Commande]-[Z] signifie “enfoncez la touche [Ctrl] sous Windows ou [Commande] sous Mac OS X, puis pressez [Z]”. De même, [Alt]/[Option]-[X] signifie “enfoncez la touche [Alt] sous Windows ou [Option] sous Mac OS X, puis pressez [X]”.

Équipement nécessaire et installation

À propos de ce chapitre

Ce chapitre décrit la configuration nécessaire et les procédures d'installation pour Sequel.

Équipement minimum

Pour utiliser Sequel, votre ordinateur doit être au moins doté des équipements suivants :

Windows

- Windows 7
- Processeur Intel ou AMD Dual Core
- 2 Go de RAM
- 9 Go d'espace disponible sur le disque dur
- Interface audio compatible Windows. Carte son compatible ASIO recommandée pour une latence moindre.
- Résolution d'affichage de 1280x800 pixels
- Lecteur de DVD ROM nécessaire pour l'installation
- Connexion internet nécessaire pour l'activation de la licence

Macintosh

- Mac OS X 10.6 ou 10.7
- Processeur Intel Dual Core
- 2 Go de RAM
- 9 Go d'espace disponible sur le disque dur
- Résolution d'affichage de 1280x800 pixels
- Matériel audio compatible CoreAudio
- Lecteur de DVD ROM nécessaire pour l'installation
- Connexion internet nécessaire pour l'activation de la licence

Installation de Sequel

Selon le système utilisé, il est possible que le programme Start Center du DVD démarre automatiquement. Si le centre de démarrage interactif n'apparaît pas, ouvrez le DVD et double-cliquez sur le fichier "Start_Center.exe" (Win) ou "Start_Center.app" (Mac). Le Centre de démarrage vous permet de lancer l'installation de Sequel et d'explorer les diverses options et informations disponibles.

Si vous ne souhaitez pas installer Sequel via le Start Center interactif, suivez la procédure indiquée ci-dessous.

Windows

1. Introduisez le DVD Sequel dans le lecteur de DVD de votre ordinateur.
2. Repérez et double-cliquez sur le fichier "Setup.exe" sur le DVD d'installation Sequel.
3. Suivez les instructions données à l'écran.

Macintosh

1. Introduisez le DVD Sequel dans le lecteur de DVD de votre ordinateur.
2. Double-cliquez sur le fichier "Sequel.mpkg".
3. Suivez les instructions données à l'écran.

Activation de Sequel

Le processus d'activation de la licence est décrit en détail sur le site web de Steinberg. Pour ouvrir la page correspondante, suivez le lien "Activer et enregistrer" dans le Start Center.

Configuration de votre système

À propos de ce chapitre

Dans ce chapitre, vous trouverez des informations sur la configuration basique de votre ordinateur, ainsi que sur des configurations MIDI et audio plus avancées.

Généralités sur la configuration de votre système

⚠ Sur le site Steinberg, sous “Support-DAW Components”, vous trouverez des informations détaillées sur les points devant être pris en considération lors de la configuration de votre ordinateur dédié aux opérations audio.

- RAM – Il existe une relation directe entre la quantité de RAM disponible et le nombre de voies audio que vous pouvez gérer simultanément.
  La quantité de mémoire RAM indiquée dans la configuration minimale est celle recommandée, mais en règle générale, plus vous en avez, mieux c’est.
- Taille du disque dur – La taille du disque dur détermine la durée en minutes que vous pouvez enregistrer.
  Enregistrer une minute en qualité audio CD stéréo nécessite 10 Mo d’espace mémoire sur le disque dur. Ceci signifie que huit voies stéréo sur Sequel utiliseront au moins 80 Mo d’espace sur le disque dur par minute enregistrée.
- Rapidité du disque dur – La rapidité du disque dur détermine également le nombre de pistes audio que vous pourrez faire fonctionner.
  La rapidité correspond à la quantité d’informations que le disque peut lire dans un temps donné, usuellement appelée “vitesse de transfert à flux constant”. Là encore, “plus le chiffre est élevé, mieux c’est”.

Équipement MIDI

Si vous avez l’intention d’utiliser les fonctions MIDI de Sequel, vous aurez besoin de ce qui suit :

- Un clavier MIDI USB ou un instrument MIDI et une interface MIDI vous permettant de connecter des équipements MIDI externes à votre ordinateur.
- Tout équipement audio nécessaire pour écouter le son de vos appareils MIDI.

Matériel Audio

Sequel fonctionne avec une carte audio répondant aux spécifications suivantes :

- Stéréo
- 16 bits
- Fréq. d’Échantillonnage: 44.1kHz

Utilisation de l'équipement audio interne du Macintosh

Tous les modèles actuels d'ordinateurs Macintosh intègrent une interface audio stéréo d'au moins 16 bits. Pour des informations plus détaillées, reportez-vous à la documentation de votre ordinateur.

En fonction de vos préférences et exigences, l'équipement audio interne peut être suffisant pour être utilisé avec Sequel. L'équipement audio interne est toujours disponible pour être sélectionné dans Sequel – vous n'avez pas besoin d'installer d'autres pilotes.

À propos des pilotes

Un pilote est un élément logiciel permettant au programme de communiquer avec certains matériels. Ici, le pilote permet à Sequel d'utiliser la carte audio. Pour la carte audio, des cas différents peuvent se présenter, requérant une configuration de pilote différente.

Pilotes ASIO spécifiques

Les cartes audio professionnelles sont souvent livrées avec un pilote ASIO spécialement élaboré pour la carte. Ceci permet une communication directe entre Sequel et la carte audio. Ainsi, les cartes audio ayant des pilotes ASIO spécifiques peuvent avoir une latence plus faible (délai entre entrée et sortie). Le pilote ASIO peut également comporter un développement spécial pour supporter plusieurs entrées et sorties, le routage, la synchronisation, etc.

Les pilotes ASIO dédiés sont fournis par les fabricants de cartes audio. Vérifiez sur le site web du fabricant que vous possédez bien la dernière version du pilote.

⚠ Si votre carte audio est livrée avec un pilote ASIO spécifique, nous vous recommandons fortement d'utiliser celui-ci.

Pilotes DirectX (Windows uniquement)

DirectX est un produit Microsoft qui permet d'utiliser différents types d'accessoires Multimedia sous Windows. Sequel supporte DirectX, ou, pour être plus précis, DirectSound, qui est une partie de DirectX utilisée pour la lecture et l'enregistrement audio. Ceci nécessite deux pilotes :

- Un pilote DirectX qui assure la communication de la carte audio avec DirectX. Si la carte audio est compatible DirectX, ce pilote sera fourni par le fabricant de la carte audio. S'il n'est pas installé avec la carte audio, consultez le site web du fabricant pour de plus amples informations.
- Le pilote ASIO DirectX Full Duplex, qui assure la communication de Sequel avec DirectX. Ce pilote est fourni avec Sequel et ne nécessite aucune installation particulière.

Pilote ASIO générique à faible latence (Windows 7 uniquement)

Sur les systèmes Windows, vous pouvez utiliser le pilote ASIO générique à faible latence. Il s'agit d'un pilote ASIO générique qui fournit une compatibilité ASIO à toutes les cartes audio supportées par Windows 7, et qui permet d'avoir une latence plus faible. Le pilote ASIO générique à faible Latence incorpore la technologie Core Audio de Windows dans Sequel.

⇨ Ce pilote ne doit être utilisé qu'en l'absence de pilote ASIO spécifique. Bien que le pilote ASIO générique à faible latence prenne en charge tous les périphériques audio, il se peut que les performances soient meilleures avec une carte audio intégrée qu'avec une interface audio USB externe.

Pilotes Mac OS X (Mac uniquement)

Si vous utilisez un ordinateur Macintosh, veillez à utiliser les derniers pilotes Mac OS X pour votre interface audio. Pour l'installation de ce pilote, suivez les instructions du fabricant.

Test de l'interface audio

Pour vous assurer que la carte fonctionne correctement, réalisez les deux tests suivants :

- Utilisez n'importe quel logiciel fourni avec la carte audio pour vérifier que vous pouvez enregistrer et lire les données audio sans problème.
- Si l'accès à la carte s'effectue via un pilote de système d'exploitation standard, essayez de lire les données audio via l'application audio standard de l'ordinateur.

Configuration de l'audio

⚠ Veillez à ce que tous les équipements soient désactivés avant d'effectuer vos branchements !

Branchements audio

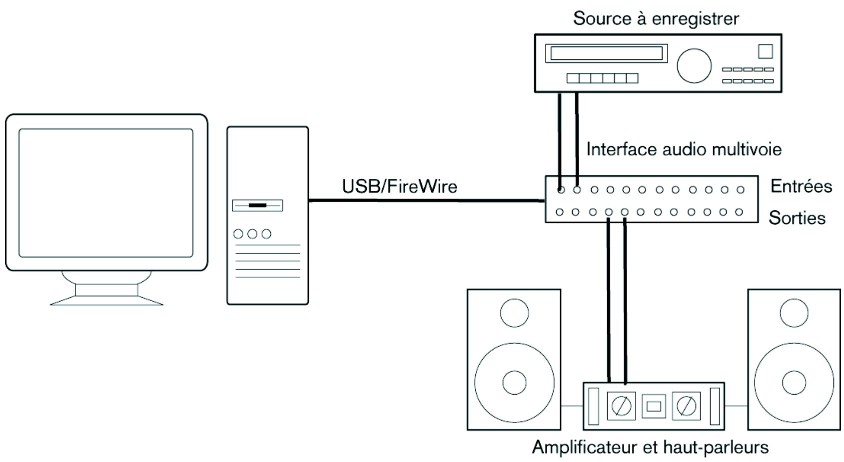
La configuration exacte de votre système dépend de nombreux facteurs différents : le type de projet que vous désirez créer, les équipements externes que vous souhaitez utiliser ou l'ordinateur dont vous disposez, par exemple. Par conséquent, les sections suivantes ne vous sont proposées qu'à titre d'exemples.

La façon de brancher vos équipements (en numérique ou en analogique) dépend également de votre configuration.

Entrées et sorties stéréo – le branchement le plus simple

Si vous n'utilisez qu'une entrée / sortie stéréo dans Sequel, vous pouvez connecter directement votre interface audio à la source d'entrée et les sorties à un amplificateur de puissance et à des haut-parleurs.

Une configu-ration audio stéréo simple



C'est probablement la plus simple de toutes les configurations – après avoir configuré les bus d'entrée et de sortie internes, vous pouvez brancher votre source audio, par exemple un microphone, sur votre interface audio et commencer à enregistrer.

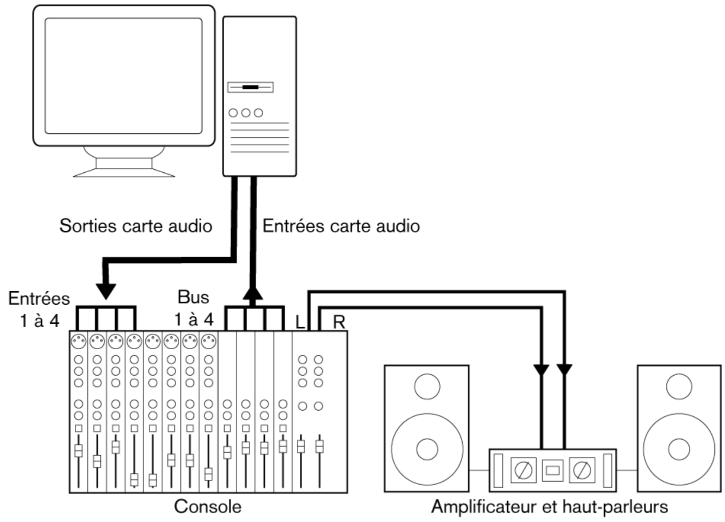
Entrée et sortie multicanal

Il y aura peut-être d'autres appareils audio à intégrer avec Sequel, utilisant plusieurs voies d'entrée et de sortie. En fonction de votre équipement, il y a deux moyens de procéder : mixage à l'aide d'une console externe, mixage à l'aide de la console interne de Sequel.

Un mixage externe implique de disposer d’une console hardware équipée de bus d’enregistrement ou de groupes, afin de pouvoir alimenter les différentes entrées de la carte audio.

Dans l’exemple ci-après, quatre bus sont utilisés pour envoyer les signaux aux entrées de la carte audio. Les quatre sorties repartent vers la console, pour écoute de contrôle ou lecture. Les entrées de console restées libres peuvent accueillir des sources audio telles que microphones, instruments, etc.

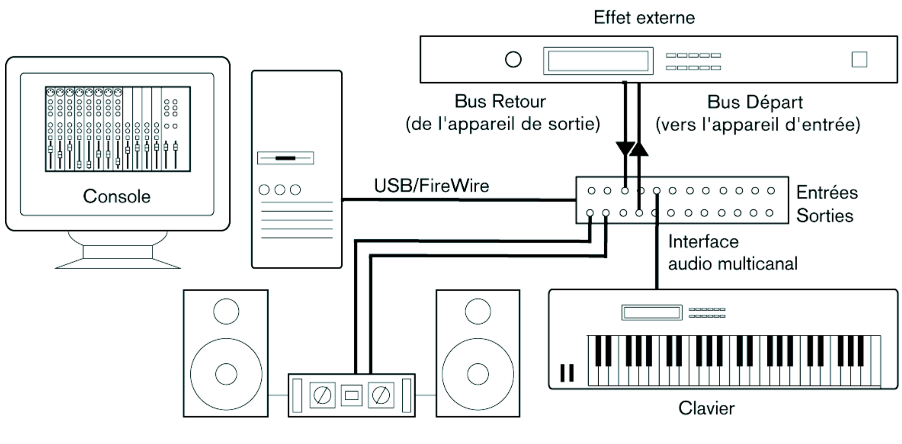
Exemple de configuration audio multicanal avec console externe



⇨ Lors de la connexion de la source d’entrée (par exemple une console) à la carte audio, il faut utiliser un bus de sortie ou une autre sortie séparée de la sortie générale de la console afin d’éviter d’enregistrer ce qui est relu. Vous pouvez aussi employer une console de mixage connectée via FireWire.

Si vous utilisez la Console interne de Sequel, vous pouvez employer les entrées de votre carte audio pour brancher les microphones et/ou les divers appareils externes. Les sorties serviront à brancher votre équipement de monitoring.

Mixage intégré dans Sequel



Enregistrement depuis un lecteur CD

La plupart des ordinateurs comportent un lecteur de disque, qui peut également servir de lecteur CD normal. Dans certains cas, le lecteur CD est relié en interne à l'interface audio et vous pouvez alors enregistrer directement la sortie du lecteur CD dans Sequel. Si vous n'en êtes pas sûr, reportez-vous à la documentation de votre interface audio.

Tous les routages et les réglages de niveaux pour l'enregistrement à partir d'un CD s'effectuent dans l'application de configuration de l'interface audio.

À propos des niveaux d'enregistrement et d'entrée

Lorsque vous reliez vos différents appareils entre eux, faites attention à adapter l'impédance et les niveaux des sources audio à ceux des entrées. Habituellement, différentes entrées peuvent être utilisées avec des microphones, comme entrée ligne consommateur (-10 dBV) ou professionnel (+4 dBV). Vous pouvez peut-être aussi régler les caractéristiques d'entrée dans l'interface audio ou dans son panneau de contrôle. Reportez-vous à la documentation de l'interface audio pour de plus amples détails.

⚠ Assurez-vous d'utiliser les bons types d'entrées, sous peine de réaliser des enregistrements distordus ou avec un bruit de fond indésirable.

⇨ Sequel ne permet aucun réglage du niveau d'entrée pour les signaux arrivant sur la carte audio, puisque cet aspect est géré différemment pour chaque carte. Le réglage du niveau d'entrée s'effectue donc soit via une application spécifique, fournie avec la carte, soit depuis son panneau de configuration.

Configuration du matériel audio

La plupart des cartes audio sont normalement livrées avec une ou plusieurs petites applications destinées à configurer leurs entrées selon vos désirs. Ce qui inclut :

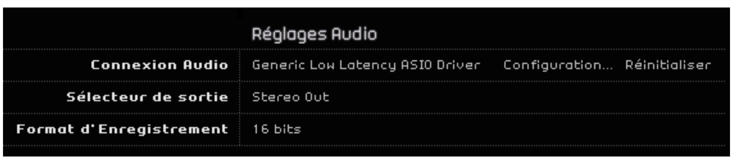
- Sélectionner quelles entrées/sorties sont actives.
- Configurer la synchronisation via word clock (si elle est disponible).
- Régler les niveaux pour chaque entrée. Cette fonction est très importante !
- Régler les niveaux pour chaque sortie, de façon à les adapter aux appareils que vous utilisez pour l'écoute de contrôle.
- Sélectionner les formats d'entrée et de sortie numérique.
- Faire les réglages des buffers audio.

Dans de nombreux cas, tous les paramètres de l'interface audio sont accessibles depuis le tableau de bord. Vous pouvez accéder à ce tableau de bord depuis Sequel en procédant tel qu'indiqué ci-dessous. Si Sequel n'est pas en cours d'exécution, vous pouvez également ouvrir ce tableau de bord séparément. Dans certains cas, il y a plusieurs applications et tableaux différents. Reportez-vous à la documentation de l'interface audio pour de plus amples détails.

Sélection d'un pilote et réglages audio dans Sequel

La première chose à faire est de sélectionner le pilote correct dans Sequel pour être sûr que le programme peut communiquer avec la carte audio :

1. Démarrez Sequel.
2. Dans la Zone Multi, affichez la page des Réglages.



3. Dans la section Réglages Audio, cliquez sur le champ “Connexion Audio” et sélectionnez le pilote de votre interface audio.
4. Ouvrez le tableau de bord pour votre carte audio et procédez aux réglages recommandés par le fabricant de la carte audio.

- Sous Windows, vous pouvez ouvrir le panneau de configuration en cliquant sur le bouton “Configuration …”.
  Le tableau de bord qui apparaît est fourni par le fabricant de l’interface audio et n’a rien à voir avec Sequel. Par conséquent, il est différent pour chaque marque et modèle de carte audio.
  Le tableau de bord du pilote DirectX ASIO est une exception, car il est fourni par Steinberg. Il est décrit dans l’aide de la boîte de dialogue. Pour accéder à cette aide, cliquez sur le bouton Aide.
- Sous Mac OS X, vous pouvez ouvrir le tableau de bord de votre interface audio depuis les Préférences système, lesquelles s’ouvrent à partir du menu Apple ou du Dock.
  Si vous utilisez le matériel audio interne du Macintosh, vous pouvez régler les niveaux, la balance, etc. dans le Panneau de configuration “Son” des Préférences Système. Si vous utilisez du matériel audio ASIO, vous pouvez cliquer sur le bouton “Configuration…” pour ouvrir le panneau de configuration.

Carte audio gérée par un pilote DirectX (Windows uniquement)

⚠ Si votre carte audio Windows ne dispose pas d’un pilote ASIO spécifique, un pilote DirectX constitue la meilleure alternative.

Sequel est livré avec un pilote appelé “ASIO DirectX Full Duplex” pouvant être sélectionné dans le menu contextuel Connexion Audio, à la page des Réglages.

⇨ Pour pouvoir tirer parti au mieux du DirectX Full Duplex, la carte audio doit être compatible WDM (Windows Driver Model) en association avec la version DirectX 8.1 ou plus récente.

Dans les autres cas, les entrées audio sont émulées par DirectX. Consultez l’aide de la boîte de dialogue ASIO DirectX Full Duplex Setup pour de plus amples détails sur ce processus.

Configuration des ports d’entrée et de sortie

Le réglage des entrées et des sorties dépend en premier lieu de la configuration de votre carte audio. Vous pouvez vérifier la configuration en cliquant sur “Configuration…” sur la page des Réglages.

Si vous possédez une carte audio entrée/sortie stéréo, celle-ci est configurée automatiquement dans la plupart des cas.

Entrées

Le réglage de l’entrée d’enregistrement pour Sequel est décrit à la section “Ajout d’une piste audio” à la page 21.

Sorties

Les sorties audio peuvent être sélectionnées dans la page des Réglages, dans le menu contextuel Sélecteur de sortie.

Retrouver les noms de voie (Mac uniquement)

Pour certaines cartes audio, il est possible de retrouver automatiquement les noms de voie "ASIO" des ports de votre matériel audio :

1. Dans la Zone Multi, affichez la page des Réglages.
2. Dans la section Réglages Audio, sélectionnez votre carte audio dans le menu local "Connexion Audio".
3. Ouvrez le tableau de bord de votre matériel audio.
4. Activez l'option "Utiliser noms de voie CoreAudio".
   Désormais lorsque vous ouvrirez le menu contextuel Sélecteur de sortie dans la section Réglages Audio ou dans le menu local d'Entrée de la liste des pistes pour les pistes audio, vous pourrez constater que les noms des ports correspondent aux noms utilisés par le pilote CoreAudio.

Sélection et activation de port (Mac uniquement)

Dans la page de réglage de votre carte audio, vous pouvez spécifier quelle entrée et quelle sortie doit être active. Ceci vous permet, par ex., d'utiliser l'entrée Microphone à la place de l'entrée Ligne ou même de désactiver complètement l'entrée ou la sortie de carte audio, si nécessaire.

⇨ Cette fonction n'est disponible que pour les périphériques audio standard USB intégrés, ainsi que pour un certain nombre d'autres cartes son.

À propos de l'écoute de contrôle (Monitoring)

Dans Sequel, le terme Monitoring signifie l'écoute du signal d'entrée soit en préparation, soit en cours d'enregistrement. Sequel permet toujours le monitoring du signal en temps réel.

Le signal audio passe de l'entrée dans Sequel, éventuellement à travers les effets et égaliseurs EQ de Sequel avant de retourner à la sortie. Vous pouvez alors contrôler le Monitoring via les réglages effectués dans Sequel. Vous pouvez ainsi contrôler le niveau d'écoute depuis Sequel et ajouter des effets uniquement au signal de l'écoute de contrôle.

Configuration MIDI

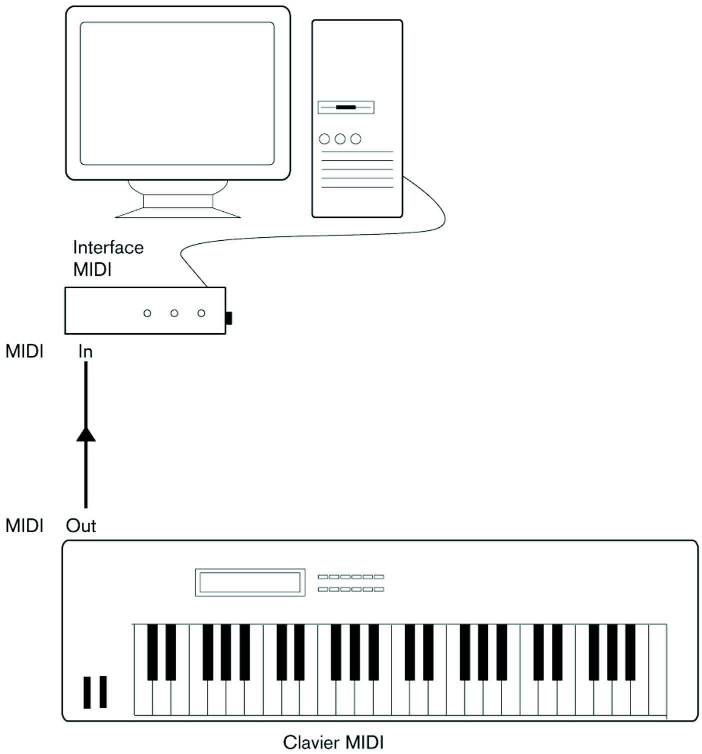
⚠ Veillez à ce que tous les équipements soient désactivés avant d'effectuer vos branchements !

Cette section décrit comment connecter et configurer des appareils MIDI. Notez qu'il ne s'agit que d'un exemple – vous pouvez très bien brancher vos appareils différemment !

Branchement des appareils MIDI

Dans cet exemple, nous supposons que vous disposez d'un clavier MIDI. Le clavier sert à fournir à l'ordinateur les messages MIDI nécessaires à l'enregistrement. En utilisant la fonction automatique MIDI Thru de Sequel, vous pourrez écouter le son correct, provenant de la piste d'instrument, lorsque vous jouez ou enregistrez depuis le clavier.

Une configuration MIDI typique



Configuration des ports MIDI dans Sequel

Sequel détecte automatiquement tous les périphériques MIDI reliés à votre ordinateur et leur permet d'être utilisés en tant qu'entrées MIDI pour l'enregistrement.

Optimisation des performances audio

Ce paragraphe fournit quelques trucs et astuces afin de tirer le meilleur parti des performances de votre système Sequel.

Deux aspects des performances

Il existe deux aspects bien distincts des performances dans Sequel :

Pistes et effets

Pour faire simple : plus votre ordinateur est rapide, plus vous pourrez utiliser de pistes, d'effets et d'égaliseurs.

Temps de réponse réduit (Latence)

Un autre aspect du terme “performances” est le temps de réponse. La latence est un phénomène basé sur le fait que, dans un ordinateur, les données audio sont souvent stockées dans des mémoires tampons (Buffer) en diverses phases des processus d’enregistrement et de lecture. Plus ces Buffers sont nombreux et gros, plus le temps de latence augmente.

Des temps de latence trop élevés sont très gênants lorsqu’on utilise des instruments logiciels ou que l’on désire écouter le signal via l’ordinateur (Monitoring), autrement dit écouter une source audio jouée “en direct” après passage dans la console et les effets de Sequel. Des latences très importantes (plusieurs centaines de millisecondes) peuvent également gêner d’autres processus, comme le mixage : un simple mouvement de fader sera pris en compte avec un retard notable.

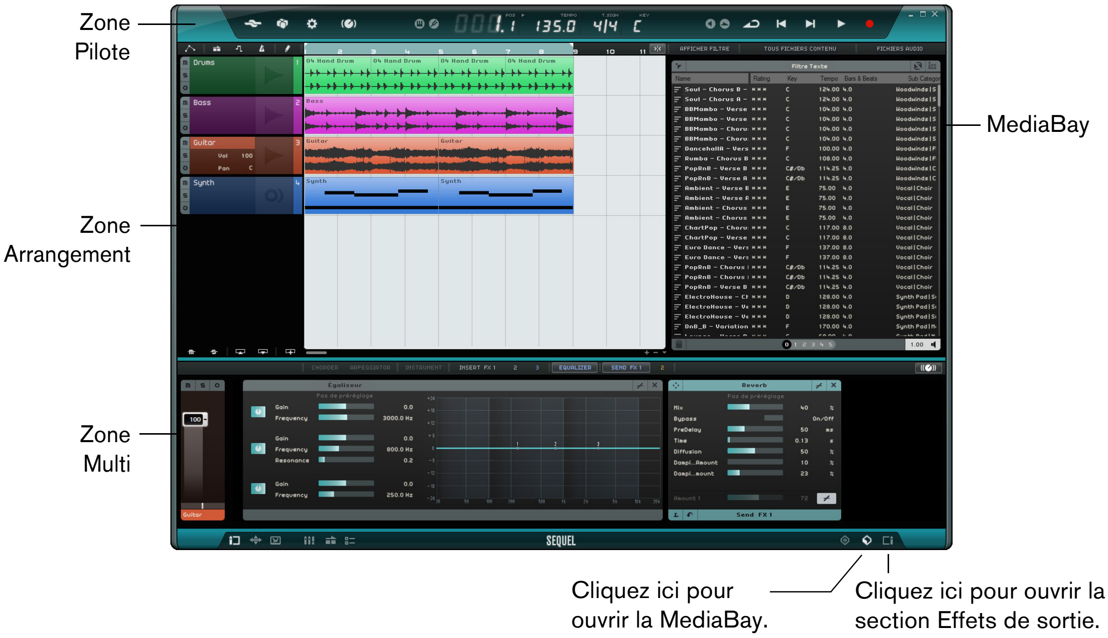
Il est toujours plus agréable de travailler sur un système au temps de réponse réduit.

Selon votre carte audio, il peut être possible de réduire par paliers les temps de latence, généralement en diminuant le nombre et la taille des Buffers.

La fenêtre Sequel

Présentation

La fenêtre de Sequel se divise en trois grandes sections : la Zone Pilote, la Zone Arrangement et la Zone Multi.



La Zone Pilote

La Zone Pilote vous donne accès au menu des fonctions de Sequel. Elle vous permet également d'accéder aux fonctions de télécommande du programme, au clavier virtuel, à l'accordeur, à l'affichage de la Zone Pilote, aux commandes de Transport, ainsi qu'au métronome.

Pour de plus amples informations sur la Zone Pilote, voir le chapitre "La Zone Pilote" à la page 61.

La Zone Arrangement

La Zone Arrangement affiche les conteneurs d'instrument et les événements audio du projet, le long de la ligne temporelle. Cette zone vous permet d'enregistrer, d'éditer et d'arranger votre projet. Sur la gauche, vous pouvez trouver la liste des pistes.

Pour de plus amples informations sur la Zone Arrangement, voir le chapitre "La Zone Arrangement" à la page 71.

La MediaBay

La MediaBay est un explorateur qui vous permet de rechercher des fichiers de média sur votre ordinateur. Vous pouvez l'afficher dans la Zone Arrangement en cliquant sur le bouton correspondant dans le coin inférieur droit de la fenêtre du programme.

Pour de plus amples informations sur la MediaBay, voir "Utilisation de la MediaBay" à la page 78.

Les Effets de sortie

Les effets de sortie sont des effets qui s'appliquent à la sortie générale de Sequel. Vous pouvez les afficher dans la Zone Arrangement en cliquant sur le bouton "Effets de sortie" dans le coin inférieur droit de la fenêtre du programme.

Pour de plus amples informations sur les effets de sortie, voir "Effets de Sortie" à la page 83.

La Zone Multi

La Zone Multi vous permet d'accéder à plusieurs pages dans lesquelles vous pourrez effectuer toutes les opérations de mixage, de traitement des effets et d'édition avancée.

Pour de plus amples informations sur la Zone Multi, voir le chapitre "La Zone Multi" à la page 84.

Enregistrement audio

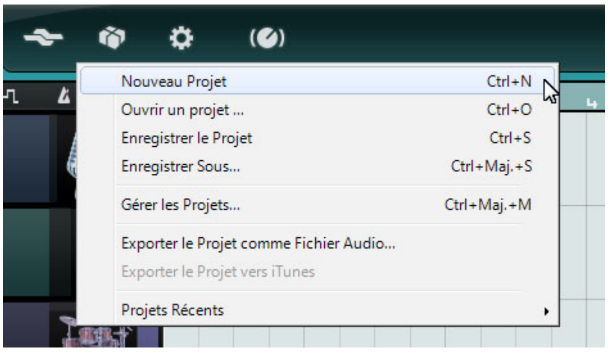
Dans cette section, vous allez découvrir comment enregistrer une partie de guitare, ajouter une boucle de batterie et lire le tout. Vérifiez que votre carte audio est correctement configurée, voir le chapitre “Configuration de votre système” à la page 9.

Création d’un nouveau projet

Par défaut, Sequel crée un nouveau projet au démarrage. Vous pouvez changer cela dans la page des Réglages. Pour de plus amples informations, voir “La Page des Réglages” à la page 104.

Créer un nouveau projet, lorsqu’un projet est déjà ouvert

- Ouvrez le menu Projet et sélectionnez “Nouveau projet”.

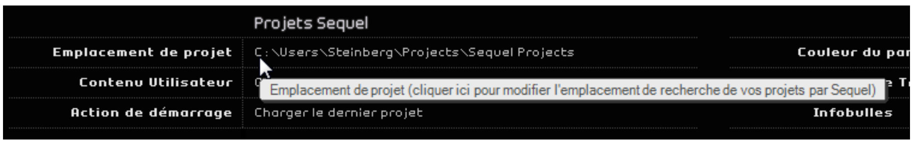


Un projet vide est créé et le projet qui était ouvert est fermé.

Configuration du dossier d’enregistrement

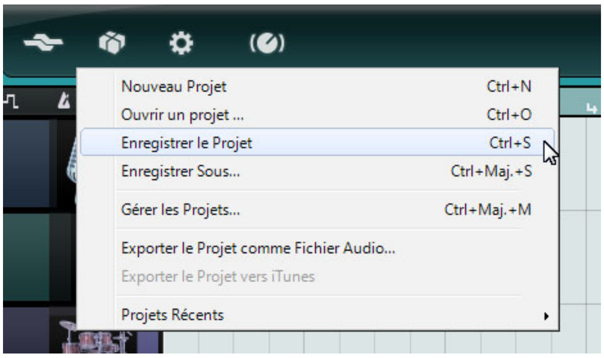
Pour définir l’emplacement où les projets s’enregistrent, voici comment procéder :

1. Dans la Zone Multi, affichez la page des Réglages.
2. Cliquez dans le champ “Emplacement de projet”.
   Un dialogue apparaît, vous permettant de parcourir votre ordinateur et de trouver un emplacement approprié. Lors du processus d’installation, Sequel crée automatiquement un emplacement pour l’enregistrement des projets.



3. Sélectionnez un emplacement et cliquez sur OK.

Enregistrement d'un projet



1. Ouvrez le menu Projet et sélectionnez "Enregistrer le Projet".
2. Saisissez le nom que vous voulez donner à votre projet, par exemple "Premier Projet Sequel".
3. Cliquez sur OK.

Le projet est enregistré dans le dossier que vous avez défini dans la page des Réglages.

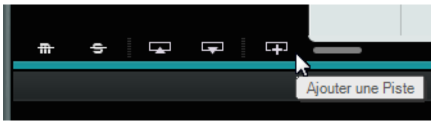
Ajout d'une piste audio

Les sections suivantes se réfèrent aux projets utilisés dans les didacticiels, et qui se trouvent dans le dossier de projets Sequel par défaut.

- Chargez le projet "Recording" se trouvant dans le dossier "Sequel Tutorial 1".

Vous allez maintenant ajouter une piste audio sur laquelle enregistrer. Pour cet exemple, vous allez enregistrer une guitare. La méthode est la même pour tous les instruments.

1. Cliquez sur le bouton "Ajouter une Piste" en-dessous de la liste des pistes.
   La boîte de dialogue Ajouter une Piste apparaît.

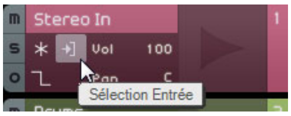


2. Sélectionnez l'option Audio.
3. Sélectionnez "empty" (vide) et cliquez sur OK.
   Une piste audio est alors ajoutée au projet.



4. Double-cliquez sur le nom de la piste et modifiez-le en “Guitar”.

⇨ Par défaut, l’entrée audio de la piste est toujours réglée sur la première entrée disponible dans le menu local de Sélection d’entrée. Pour afficher le menu local, vous devrez peut-être augmenter la taille des pistes.

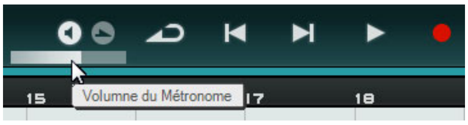


Cliquez ici pour sélectionner une autre entrée.

Activation du clic du métronome

Pour aligner votre enregistrement sur les mesures et temps affichés dans la règle, vous pouvez activer un clic, c’est-à-dire un métronome.

- Activez le bouton Métronome dans la Zone Pilote.
- Servez-vous du curseur pour régler le volume du métronome.



Le métronome est configuré de sorte qu’il ajoute automatiquement un décompte de deux mesures avant le début de l’enregistrement.

Vous pouvez à présent définir le tempo du projet dans le champ de Tempo (voir “Le Tempo (TEMPO)” à la page 67 pour de plus amples informations). Ceci affectera la vitesse du clic du métronome. Le réglage par défaut est 120, ce qui signifie 120 BPM ou battements par minute.



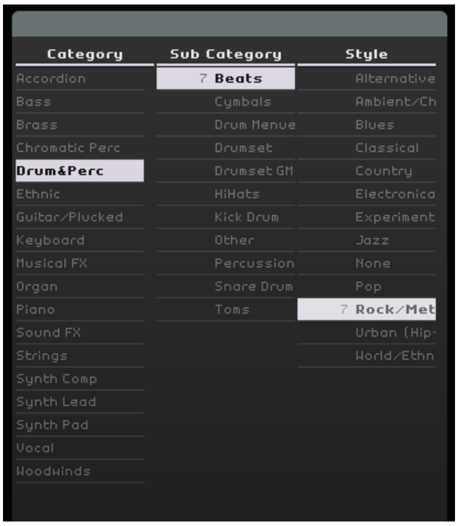
Ajouter une boucle de batterie

Ajoutons un peu de batterie à notre projet.

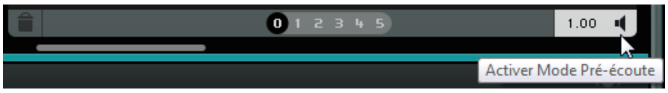
Il peut s’avérer intéressant d’ajouter une boucle de batterie dans un projet afin qu’elle joue le rôle de métronome pour l’enregistrement d’une basse ou d’une guitare.

1. Cliquez sur le bouton MediaBay situé dans le coin inférieur droit de la Zone Multi.
2. Dans la MediaBay, cliquez sur le bouton “Afficher Filtre” afin d’accéder à la section Filtre.
3. Paramétrez la colonne Category sur “Drum&Perc” et la colonne Sub Category sur “Beats”.

4. Dans la colonne Style, sélectionnez le style le mieux adapté à la partie de guitare que vous souhaitez enregistrer.



5. Activez le bouton Mode Pré-écoute et explorez la liste à droite pour y trouver une boucle adaptée.



6. Faites glisser la boucle de batterie sélectionnée pour l’amener dans la Zone Arrangement et alignez-la sur la mesure 1, juste en dessous de la piste de guitare.



7. Cliquez au milieu du bord droit de l’événement et faites-le glisser vers la droite, jusqu’au bout de la cinquième mesure pour que la boucle fasse 4 mesures.



8. Renommez la piste “Drums”.

⇨ Le tempo du projet s’aligne sur celui de la boucle de batterie. Quand vous faites glisser un fichier dans un projet vide, son tempo détermine celui du projet. Vous trouverez des informations plus détaillées sur la définition ou la modification du tempo du projet dans la section “Le Tempo (TEMPO)” à la page 67.

Réglage des niveaux

Dans cet exemple, une guitare est branchée sur un amplificateur et un microphone est placé devant le haut-parleur de l’amplificateur. Ce microphone est branché directement sur l’entrée microphone de l’interface CI1 de Steinberg. Vous avez défini le niveau de manière à ce que le volume soit suffisamment élevé, en évitant toutefois l’écrêtage.

1. Activez le bouton Prêt à enregistrer pour pouvoir entendre la guitare.
   Sur la droite de la piste est visualisé l’audio entrant que vous entendez.

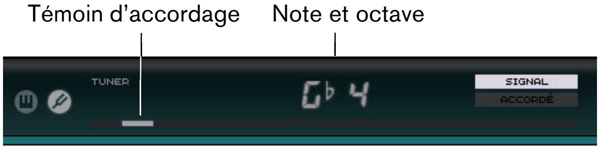


2. Faites de votre mieux pour envoyer un volume maximum sur les entrées audio de votre carte audio, en veillant à ce qu’il n’y ait pas de distorsion.
   La plupart des cartes audio donnent une indication de ce niveau ou volume.

Accord de votre instrument

Sequel est doté d’un accordeur intégré pour des instruments tels que la guitare ou la basse.

1. Assurez-vous que la piste de la guitare est bien sélectionnée et que le bouton Prêt à enregistrer est activé, de sorte que vous entendez l’entrée.
2. Activez l’accordeur (Tuner) dans la Zone Pilote.



3. Pincez une des cordes de votre guitare ou basse.

L’accordeur détecte automatiquement la corde que vous venez de pincer, dans la mesure où celle-ci est relativement bien accordée. Le curseur indicateur d’accord se déplacera vers la gauche ou vers la droite. S’il se déplace vers la gauche, cela signifie que la corde est détendue. S’il se déplace vers la droite, la corde est tendue.

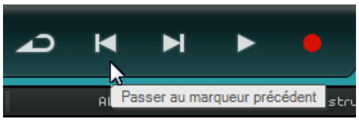
L’accordeur affiche également la note et l’octave sur lesquelles votre corde est accordée.

4. Accordez chacune des cordes de votre instrument.
5. Désactivez l’accordeur.

Vous pouvez alors passer à l’enregistrement !

Enregistrement de la guitare

1. Cliquez sur la règle à l'endroit où vous souhaitez démarrer l'enregistrement ou cliquez sur les boutons “Passer au marqueur précédent” et “Passer au marqueur suivant” dans la Zone Pilote.
   Le curseur de projet se cale sur cette position.



2. Assurez-vous que le bouton Activer/Désactiver Cycle est bien désactivé.
3. Activez le bouton “Prêt à Enregistrer” de la piste à enregistrer.
4. Cliquez sur le bouton Enregistrement pour enregistrer la guitare.
   Deux mesures de décompte sont automatiquement ajoutées. Un curseur rouge apparaît à l'endroit où l'enregistrement va commencer et un curseur noir recule de deux mesures, pour ensuite progresser vers la position de départ de l'enregistrement. Ceci vous permet de voir en même temps le temps restant du décompte et la position de début d'enregistrement.

⇨ Le curseur rouge n'apparaît pas si la position de début d'enregistrement est réglée sur la première mesure.



5. Appuyez sur [Espace] pour stopper l'enregistrement.

Lecture

Pour écouter l'événement audio que vous venez d'enregistrer, vous devez activer la fonction de lecture du logiciel.

- Chargez le projet “Playback” se trouvant dans le dossier “Sequel Tutorial 1”.

Démarrage de la lecture

Pour lancer la lecture, vous avez plusieurs possibilités :

- Cliquez sur le bouton Lecture.
- Appuyez sur [Espace] sur le clavier de votre ordinateur.
  Cette touche permet de lancer et d'interrompre la lecture.
- Appuyez sur [Entrée] sur le pavé numérique.
- Double-cliquez dans la partie inférieure de la règle.

Interruption de la lecture

Pour stopper la lecture, vous avez plusieurs possibilités :

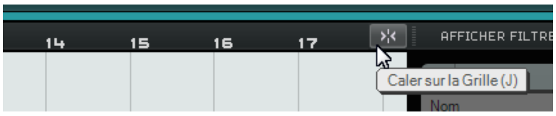
- Cliquez sur le bouton de lecture durant la lecture.
- Appuyez sur [Espace] sur le clavier de votre ordinateur.
  Cette touche permet de lancer et d'interrompre la lecture.
- Appuyez sur [0] sur le pavé numérique.

Lecture en cycle

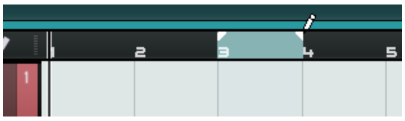
Dans Sequel, vous pouvez également lire en boucle (ou en cycle) une section de votre projet.

Voici comment procéder pour délimiter une région de bouclage :

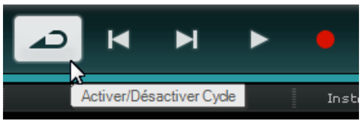
1. Cliquez sur le bouton situé à droite de la règle afin d'activer l'option "Caler sur la Grille".
   Il vous sera ainsi plus facile de délimiter la région avec précision.



2. Survolez le haut de la règle avec le pointeur de la souris, de manière à ce qu'il se change en outil Crayon.
3. Cliquez et faites glisser de la mesure 3 à la mesure 4.



4. Activez le bouton Activer/Désactiver Cycle.



5. Cliquez sur les boutons "Passer au marqueur précédent" ou "Passer au marqueur suivant" de manière à placer le curseur de projet au début de la boucle (dans cet exemple, sur la mesure 3).
6. Lancez la lecture.
   Sequel lit la région en boucle jusqu'à ce que vous stoppiez la lecture.

Enregistrement de plusieurs prises de données audio

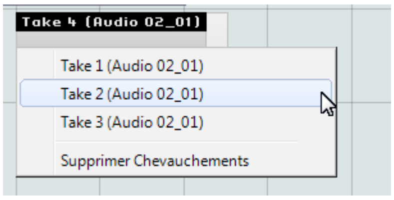
Sequel vous offre la possibilité d'enregistrer plusieurs prises d'une performance. Vous pouvez ainsi enregistrer plusieurs fois une section, puis choisir ensuite la meilleure prise, ou constituer la prise parfaite en assemblant plusieurs prises. Procédez comme ceci :

1. Délimitez une région de bouclage entre les mesures 3 et 4, puis calez le curseur de projet au début de la boucle.
2. Activez le bouton Activer/Désactiver Cycle.
3. Veillez à ce que le bouton "Prêt à Enregistrer" de la piste soit activé et cliquez sur le bouton Enregistrement afin de lancer l'enregistrement.
   Le curseur de projet se cale 2 mesures avant le début de l'enregistrement et Sequel répète la région bouclée en continu.
4. Enregistrez autant de prises que vous le désirez.
   Toutes les prises sont empilées dans la région bouclée.
5. Appuyez sur [Espace] pour stopper l'enregistrement.

Sélection d'une prise

Quand vous lisez ce que vous venez d'enregistrer, vous n'entendez que la prise affichée dans la Zone Arrangement. Pour sélectionner une autre prise à lire, voici comment procéder :

1. Survolez la prise avec le pointeur de la souris et cliquez sur le petit triangle situé en haut à gauche.
2. Dans le menu local, sélectionnez la prise que vous désirez entendre.



3. Écoutez toutes vos prises et sélectionnez celle que vous préférez.
4. Pour supprimer les autres prises, sélectionnez "Supprimer Chevauchements" dans le menu local.

Assemblage de la prise parfaite

Vous pouvez également combiner des parties issues des prises enregistrées afin d'assembler une prise parfaite. Procédez comme ceci :

1. Survolez le bas de la prise avec le pointeur de la souris, de manière à ce qu'il se change en outil Scinder.
2. Cliquez aux emplacements où vous souhaitez scinder les prises.
   Toutes les prises empilées sont coupées au même endroit.
3. Sélectionnez dans le menu local les segments que vous désirez inclure dans la prise parfaite.
4. Dans le menu Édition, sélectionnez la commande "Convertir la Sélection en Fichier".
   Un nouvel événement audio intégrant tous les segments est créé et tous les segments inutilisés sont supprimés.

Enregistrement de conteneurs d’Instrument

Dans cette section, vous allez découvrir comment enregistrer des conteneurs d’instrument sur des pistes d’instrument.

- Chargez le projet “Recording MIDI” qui se trouve dans le dossier “Sequel Tutorial 1”.

Création d’une piste d’instrument

1. Cliquez sur le bouton “Ajouter une Piste” en-dessous de la liste des pistes.
   La boîte de dialogue Ajouter une Piste apparaît.
2. Sélectionnez l’option Instrument.
3. Servez-vous du filtre Category et sélectionnez un son de votre projet, par exemple un son de nappe de synthé (Synth Pad).



4. Renommez la piste en fonction du type de son choisi.

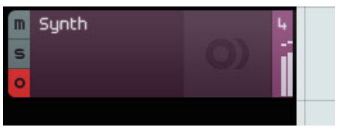
Enregistrement d’un conteneur d’instrument

Maintenant que vous avez créé une piste et choisi un son, vous pouvez lancer l’enregistrement. L’enregistrement de conteneurs d’instrument se déroule pratiquement comme l’enregistrement d’événements audio.

⇨ Sequel trouve automatiquement tous les équipements MIDI installés sur l’ordinateur et les utilise en conséquence.

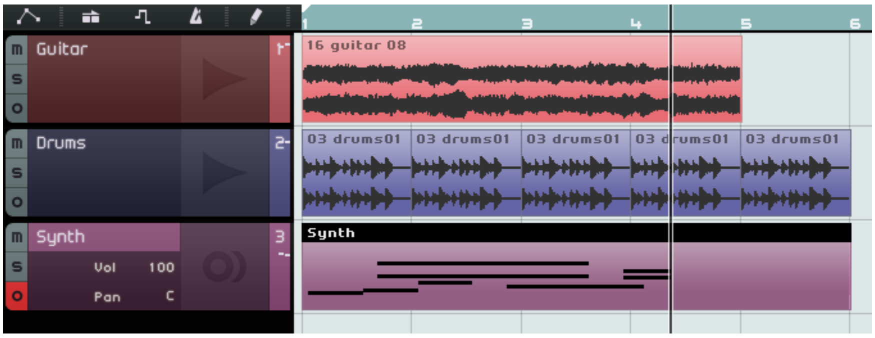
⇨ L’entrée MIDI d’une piste d’instrument est toujours réglée sur “All Inputs”.

1. Activez le bouton “Prêt à enregistrer” pour la piste et pressez quelques touches de votre clavier MIDI.
   Vous devez alors entendre les signaux MIDI et voir les données entrantes à droite de la piste.



2. Assurez-vous que le bouton Activer/Désactiver Cycle est bien désactivé.
3. Cliquez dans la règle à l’endroit où vous souhaitez que commence l’enregistrement.
   Le curseur de projet se cale sur cette position.

4. Cliquez sur le bouton Enregistrement pour lancer l'enregistrement.



5. Enregistrez 4 mesures.

6. Appuyez sur [Espace].

7. Désactivez le bouton "Prêt à Enregistrer" de manière à ne plus entendre l'entrée.

Félicitations ! Vous venez d'enregistrer votre premier conteneur d'instrument dans Sequel.

8. Chargez le projet "MIDI Playback" se trouvant dans le dossier "Sequel Tutorial 1".

9. Placez le curseur de projet sur la mesure 1 et appuyez sur [Espace] pour écouter.

Enregistrement des prises multiples d'un conteneur d'instrument

Pour l'essentiel, l'enregistrement de prises multiples d'un conteneur d'instrument se déroule de la même manière que l'enregistrement de plusieurs prises audio, mais il y a une importante différence à prendre en compte. Pour l'enregistrement MIDI de prises multiples, vous avez le choix entre deux méthodes d'enregistrement :

Mode d'enregistrement	Description
Prise	Il s'agit du mode par défaut : toutes les prises MIDI enregistrées sont empilées dans la région bouclée. Comme avec les prises audio, vous pouvez sélectionner la prise que vous préférez ou assembler la prise parfaite (voir "Enregistrement de plusieurs prises de données audio" à la page 26). Ceci peut s'avérer pratique si vous désirez enregistrer différentes versions d'un conteneur d'instrument, pour une partie de piano, par exemple.
Mixé	Dans ce mode, toutes les notes que vous enregistrez pendant les boucles sont enregistrées dans le même conteneur d'instrument. Ce mode est mieux adapté aux enregistrements de batterie, par exemple. Il vous permet d'enregistrer la grosse caisse lors du premier cycle, la caisse claire lors du second, et ainsi de suite.

Vous pouvez sélectionner la méthode d'enregistrement souhaitée dans le menu local Enregistrement MIDI de la page des Réglages, dans la Zone Multi.

Édition

Introduction

Dans ce chapitre, les méthodes d'édition de base sont décrites.

- Les sections suivantes se réfèrent aux projets utilisés dans les didacticiels, et qui se trouvent dans le dossier de projets Sequel par défaut.

Importation

Vous pouvez importer des fichiers audio, des sons d'instrument, des banques de patterns ou des boucles MIDI en les faisant glisser dans la Zone Arrangement depuis la MediaBay ou votre bureau.

Fonctions d'édition communes

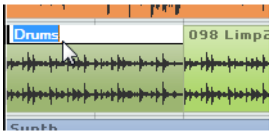
Dans cette section, vous allez découvrir comment éditer des événements audio. Vous apprendrez notamment comment renommer, redimensionner, scinder, déplacer, réduire au silence, copier, répéter, supprimer et créer un fichier à partir des événements audio sélectionnés. Toutes ces fonctions peuvent également être appliquées aux conteneurs d'instrument et de patterns Beat.

- Chargez le projet "Event Operations" se trouvant dans le dossier "Sequel Tutorial 2".

Renommer

Vous aurez plus de facilité à organiser vos projets si vous nommez vos fichiers audio de façon cohérente. Vous pouvez par exemple renommer l'événement audio de la piste de batterie "Drums" (batterie en anglais) :

1. Double-cliquez dans le champ du nom, en haut de l'événement.
2. Tapez "Drums" et appuyez sur [Retour].
   Le nom devient "Drums".



Redimensionnement

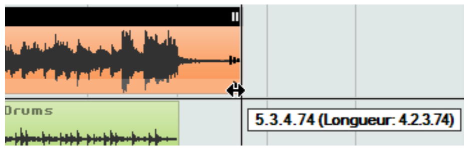
Dans les angles inférieurs gauche et droit des événements, vous trouverez des poignées de redimensionnement. Cliquez et maintenez appuyé chacun d'entre eux, et faites glisser vers la gauche ou vers la droite pour allonger ou raccourcir l'événement.

Dans cet exemple, nous allons redimensionner les événements Guitar et Synth.

- Placez le pointeur de la souris sur un des triangles, en bas, à gauche ou à droite de l'événement. Cliquez sur les événements Guitar et Synth, puis ajustez leur taille.



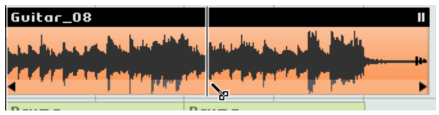
Quand vous redimensionnez un événement, l'infobulle qui apparaît à côté du pointeur indique la position de mesure et la longueur de l'événement.

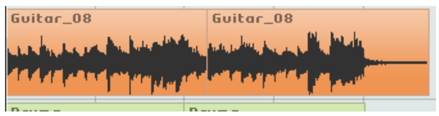


⇨ Les événements audio ne peuvent être allongés au delà de leur longueur d'origine.

Scinder

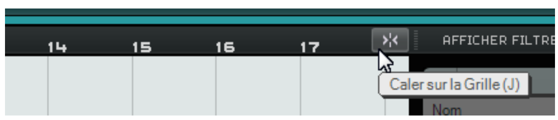
Vous pouvez scinder un événement à n'importe quel endroit ou à intervalles réguliers, selon des positions définies par les mesures et temps de la grille affichée dans la Zone Arrangement.





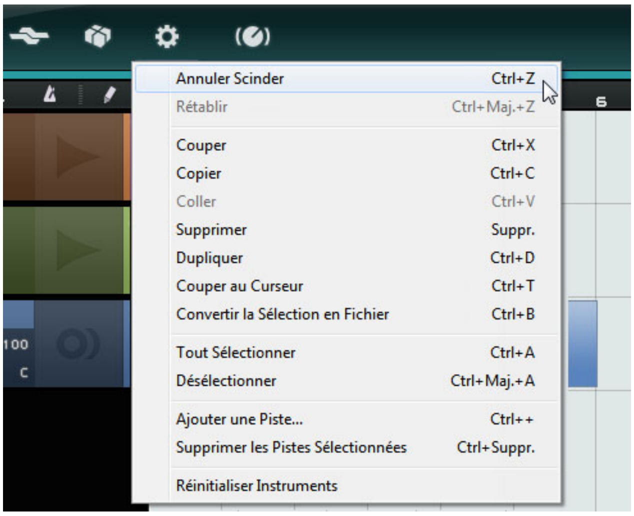
Division sans calage sur la grille

Quand vous scindez un événement sans le "Caler sur la Grille", vous pouvez le couper à n'importe quel endroit.



1. Assurez-vous que l'option "Caler sur la Grille" est bien désactivée.
   Vous pouvez maintenant scinder l'événement à l'endroit que vous souhaitez.
2. Sélectionnez l'événement Synth.
3. Survolez le bas de l'événement avec le pointeur de la souris, de manière à ce qu'il se change en outil Scinder.
4. Cliquez en un endroit quelconque, le long du bas de l'événement, pour scinder celui-ci. Créez autant de découpages que vous le désirez.

5. Annulez vos actions en sélectionnant “Annuler Scinder” dans le menu Édition.



Division avec calage sur la grille

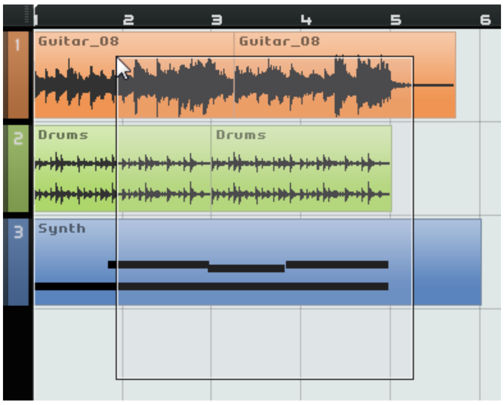
Avec le calage activé, vous pouvez scinder ou découper avec précision, directement selon une référence temporelle telle que les mesures ou les temps.

1. Assurez-vous que l'option “Caler sur la Grille” est bien activée.
2. Scindez l'événement “Drums” au troisième temps de chaque mesure.
   Si vous ne voyez pas de temps dans la grille, effectuez un agrandissement en actionnant la touche [H] de votre clavier, jusqu'à rendre les temps visibles.
3. Scindez au temps 3 de la mesure 1, au temps 3 de la mesure 2, au temps 3 de la mesure 3, et au temps 3 de la mesure 4.
4. Annulez vos actions en sélectionnant “Annuler Scinder” dans le menu Édition.

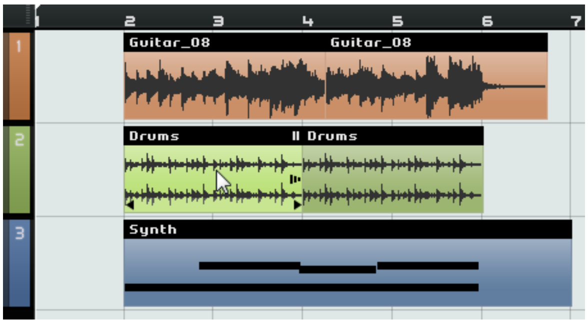
Déplacer

Déplacez tous les événements du projet pour les aligner tous, sur toutes les pistes, sur la mesure 2.

1. Assurez-vous que l'option “Caler sur la Grille” est bien activée.
2. Cliquez et maintenez le bouton de la souris dans une zone vide de la Zone Arrangement. Faites glisser pour avoir une sélection de tous les événements.
   Quand vous relâchez le bouton de la souris, tous les événements sont sélectionnés.



3. Avec tous les événements sélectionnés, cliquez et faites-les glisser pour les aligner sur la mesure 2.
   Tous les événements sont déplacés ensemble et gardent leurs emplacements les uns par rapport aux autres.

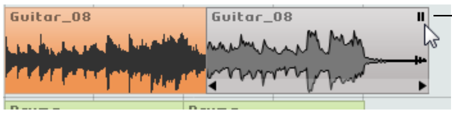


Rendre muet

Le fait de rendre muet un événement vous empêche d'entendre cet événement uniquement. Vous pouvez rendre muets certains événements d'une piste, de sorte que la piste continue de jouer, à l'exception des événements rendus muets.

⇨ Le résultat obtenu n'est pas le même que quand vous rendez une piste muette.

- Pour rendre un événement muet, cliquez sur le bouton Pause situé dans le coin supérieur droit de cet événement. L'événement devient gris. Cliquez de nouveau sur le bouton pour désactiver la fonction Muet.



Cliquez ici pour rendre muet l'événement.

Répéter

La fonction Répéter vous permet de faire se répéter les événements en continu. Cette fonction vous est proposée directement sur les événements dans Sequel.

- Pour répéter l'événement Drums, cliquez sur la poignée de répétition qui se trouve sous le bouton Rendre Muet, puis faites glisser le pointeur jusqu'à obtenir trois répétitions.
  Vous avez maintenant cinq événements Drums. Deux originaux et trois répétitions.

Poignée de répétition



Copier des événements

Vous pouvez copier un événement à un autre endroit de la Zone Arrangement.

Utiliser Couper et Coller

1. Cliquez sur l'événement et sélectionnez Copier dans le menu Édition. Pour cet exemple, copiez l'événement Guitar.
2. Placez le curseur à l'endroit du projet où vous souhaitez copier l'événement, par exemple au temps 2 de la mesure 5.

3. Sélectionnez la piste sur laquelle vous désirez copier l'événement en cliquant dessus dans la liste des pistes.
4. Sélectionnez Coller dans le menu Édition.
   Vous avez maintenant deux événements Guitar.

Copie à l'aide de la touche [Ctrl]/[Commande]

1. Placez le curseur au centre de l'événement Synth et maintenez appuyé [Ctrl]/[Commande].
2. Cliquez et maintenez le bouton de la souris enfoncé sur l'événement sélectionné, puis faites-le glisser à l'emplacement où vous souhaitez le copier. Dans le cas présent, faites glisser de sorte que la copie soit alignée sur la mesure 5.
3. Relâchez le bouton de la souris.
   Vous avez maintenant deux événements Synth.

Supprimer

1. Sélectionnez l'événement à supprimer.
2. Appuyez sur [Suppr] ou [Arrière], ou sélectionnez l'option Supprimer dans le menu Édition.

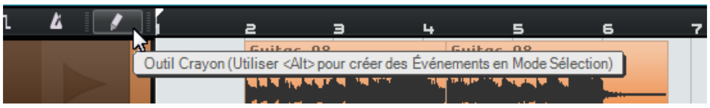
Création d'un nouveau fichier à partir des événements sélectionnés

Après avoir édité des événements, il peut s'avérer nécessaire de créer un nouveau fichier à partir de ces événements. Par exemple, si vous avez scindé un événement en plusieurs parties que vous avez réorganisées, vous souhaiterez peut-être éditer l'ensemble de ces données audio dans l'Éditeur d'Échantillons. Procédez comme ceci :

1. Maintenez la touche [Ctrl]/[Commande] enfoncée et sélectionnez les événements audio que vous désirez combiner dans un nouveau fichier.
2. Ouvrez le menu Édition et sélectionnez "Convertir la Sélection en Fichier".
   Tous les événements sélectionnés sont combinés dans un nouvel événement.

L'outil Crayon

En haut de la liste des pistes, vous avez accès à l'outil Crayon.



- Vous pouvez vous servir de l'outil Crayon pour dessiner des éléments dans la Zone Arrangement.
- Vous pouvez également appuyer sur [Alt]/[Option] afin d'alterner entre l'outil Crayon et le mode Sélection.

Voici les éléments que vous pouvez dessiner dans la Zone Arrangement :

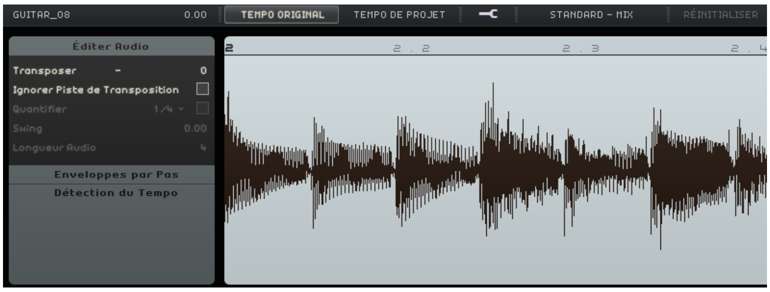
- Des conteneurs d'instrument sur les pistes d'instrument
- Des conteneurs de patterns sur les pistes Beat (voir "La page Beat" à la page 56)
- Des conteneurs de performance sur la piste Performance (voir "Conteneurs de performance" à la page 101)
- Des changements de tempo sur la piste de tempo (voir "Ajouter des changements de tempo" à la page 39)
- Des événements d'automatisation sur la piste d'automatisation (voir "Ajouter de l'automatisation" à la page 47)
- Des transpositions sur la piste de Transposition (voir "Afficher Piste de Transposition" à la page 72)

L'Éditeur d'Échantillons

L'Éditeur d'Échantillons est utilisé pour effectuer des éditions audio détaillées.

Ces fonctions sont décrites dans le chapitre "Caractéristiques avancées" à la page 106.

- Pour ouvrir l'Éditeur d'Échantillons, sélectionnez un événement audio puis ouvrez la page Éditeur dans la Zone Multi.
- Vous pouvez également double-cliquer sur l'événement dans la Zone Arrangement afin de l'ouvrir dans l'Éditeur d'Échantillons.
  L'événement audio sélectionné est affiché au centre de la page Éditeur. Vous pouvez y voir un rendu du fichier audio en forme d'onde.



L'Éditeur Clavier

C'est dans l'Éditeur Clavier que vous pouvez modifier vos données musicales sur les pistes d'Instrument.

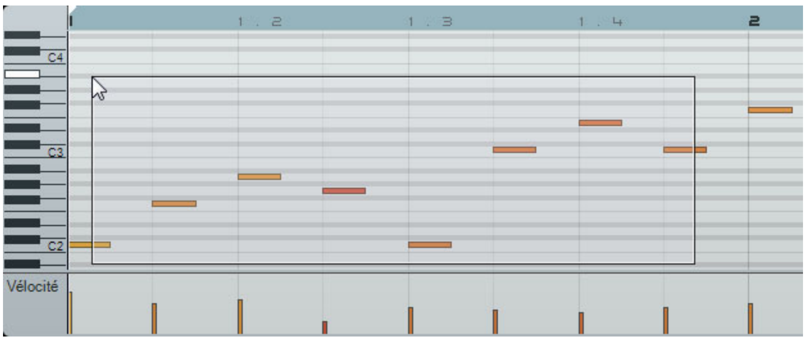
- Chargez le projet "Key Editor" se trouvant dans le dossier "Sequel Tutorial 2".

Sélectionnez le conteneur Synth et ouvrez la page Éditeur dans la Zone Multi afin d'afficher l'Éditeur Clavier. Vous pouvez ici voir vos notes de synthé enchaînées avec un clavier de piano à gauche. En bas, vous trouvez les indications de vélocité de chaque note, et en haut, la règle de temps.

Supprimer des notes

Pour supprimer toutes les notes de la mesure 1, voici comment procéder :

1. Délimitez un rectangle de sélection sur la première mesure.

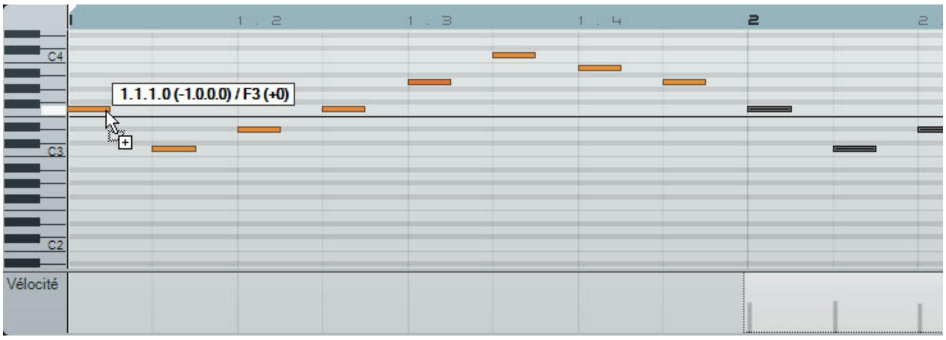


2. Appuyez sur [Suppr] ou [Arrière].

Copier des notes

Copiez à présent toutes les notes de la seconde mesure dans la première mesure.

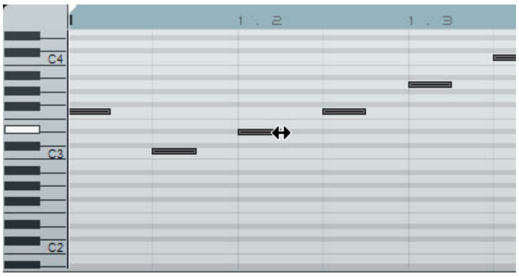
1. Sélectionnez les notes de la mesure 2.
2. Maintenez la touche [Ctrl]/[Commande] enfoncée et faites glisser les notes de la mesure 2 dans la mesure 1.



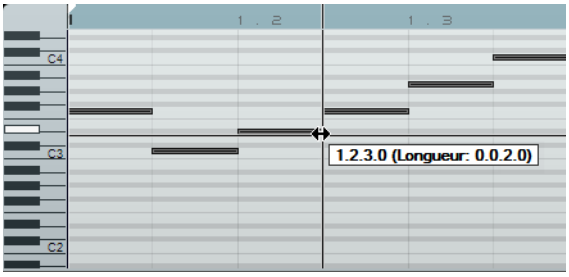
Redimensionner des notes

Vous pouvez raccourcir ou allonger les notes dans l'Éditeur Clavier. Par exemple, pour transformer toutes les croches des deux premières mesures en noires, voici comment procéder :

1. Sélectionnez toutes les notes des deux premières mesures.
2. Placez le pointeur de la souris à la fin d'une des notes sélectionnées.
   Il prend la forme d'une double flèche.



3. Cliquez et faites glisser vers la droite pour redimensionner toutes les notes.

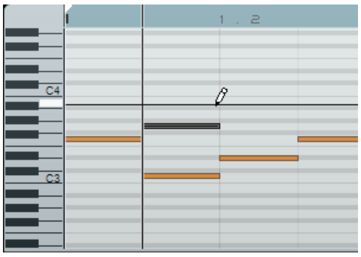


Créer ou dessiner des notes

Vous pouvez utiliser l'Éditeur Clavier pour dessiner des notes. Cette fonction est très pratique pour créer des arrangements instrumentaux qu'il est difficile de jouer soi-même.

Pour ajouter quelques notes aux deux premières mesures du projet, voici comment procéder :

1. Agrandissez l’Éditeur Clavier en cliquant sur la barre située en haut de la Zone Multi et en la faisant glisser vers le haut.
2. Zoomez sur les notes de l’Éditeur Clavier en cliquant sur le symbole “+” en bas à droite de l’Éditeur Clavier.
3. Dessinez un sol (G) superposé au premier do (C) de la mesure 1, de sorte que deux notes soient jouées au lieu d’une seule. Maintenez la touche [Alt]/[Option] enfoncée pour passer à l’outil Crayon.
4. Cliquez et faites glisser pour dessiner un sol (G) croche.
5. Dessinez des notes au-dessus des autres notes des mesures 1 et 2.



La piste de contrôleur

La piste de contrôleur permet d’ajouter ou de modifier les données d’instrument telles que la vélocité et des informations de contrôleur. Son usage le plus courant est l’édition de la vélocité ou du pitchbend. Si vous trouvez que la vélocité est trop forte ou trop faible sur certaines notes, vous pouvez la voir et l’éditer en bas de l’Éditeur Clavier.

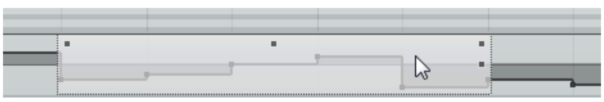


1. Dans le menu local Contrôleur, sélectionnez les données que vous désirez afficher ou modifier. Pour notre exemple, choisissez Vélocité.

   Sur la piste de contrôleur, vous pouvez désormais voir la vélocité de chaque note comprise dans le conteneur d’instrument. Quand vous placez le pointeur de la souris sur la piste de contrôleur, il se change en outil Crayon.
2. Cliquez et faites glisser pour modifier la vélocité d’une note.

Utilisation des intervalles de sélection sur la piste de contrôleur

L’éditeur de piste de contrôleur vous permet de procéder à d’autres opérations de déplacement sur les intervalles de sélection des courbes de contrôleur existantes.



- Pour ouvrir l’éditeur de piste de contrôleur, créez un rectangle de sélection sur la piste de contrôleur et entourez les événements de contrôleur souhaités.

  Pour les couches de Vélocité, il vous faut appuyer sur [Alt]/[Option] pour passer en mode Sélection.

Dans l’éditeur de piste de contrôleur, des commandes (appelées “boutons intelligents”) apparaissent sur les bords de l’éditeur. Ces boutons intelligents vous permettent d’activer un mode d’édition spécifique :

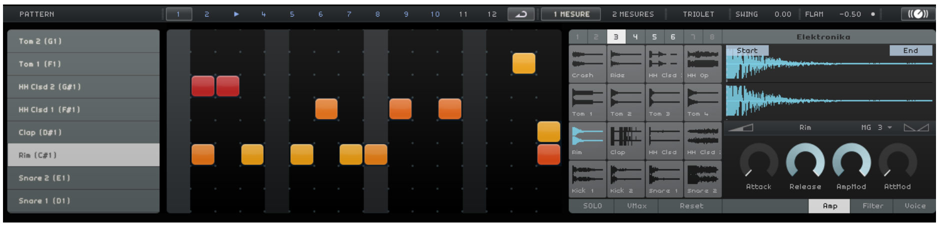
Mode d’édition	**Pour activer ce mode…**	**Description**
Déplacer Verticalement 	Cliquez dans une zone vide de la bordure supérieure de l’éditeur.	Ce mode vous permet de déplacer toute la courbe vers le haut ou le bas, et ainsi d’augmenter ou d’atténuer une courbe dont vous êtes par ailleurs satisfait.
Manipuler verticalement 	Cliquez sur le bouton intelligent situé au centre de la bordure supérieure de l’éditeur.	Servez-vous de ce mode pour manipuler la courbe de façon relative, c’est-à-dire en augmentant ou en diminuant les valeurs en pourcentages (et non en valeurs absolues).
Incliner la partie gauche/droite de la courbe 	Cliquez sur le bouton intelligent situé dans le coin supérieur gauche/droit de l’éditeur.	Ces modes vous permettent d’incliner la partie gauche ou droite de la courbe, respectivement. Ceci peut s’avérer utile si la forme de la courbe vous convient tout à fait, mais que son début ou sa fin demande à être légèrement augmenté ou diminué.
Comprimer la partie gauche/droite de la courbe 	Faites un [Alt]/[Option]-clic sur le bouton intelligent situé dans le coin supérieur gauche/droit de l’éditeur.	Ces modes vous permettent de comprimer la partie gauche ou droite de la courbe.
Manipuler autour du centre absolu 	Cliquez sur le bouton intelligent situé au centre de la bordure droite de l’éditeur.	Ce mode vous permet de manipuler la courbe autour du centre absolu, c’est-à-dire dans le sens horizontal et par rapport au centre de l’éditeur.
Manipuler autour du centre relatif 	Faites un [Alt]/[Option]-clic sur le bouton intelligent situé au centre de la bordure droite de l’éditeur.	Ce mode vous permet également de manipuler la courbe par rapport à son centre.
Comprimer/Étirer 	Cliquez dans la partie inférieure de l’éditeur et faites glisser le pointeur (non pris en charge sur les pistes de Vélocité).	Ceci vous permet d’étirer ou de comprimer les événements de contrôleur sélectionnés.

- Pour déplacer toute la sélection vers le haut/bas ou la gauche/droite, cliquez sur un événement de contrôleur de l’éditeur et faites glisser la courbe.
- Si vous appuyez sur [Ctrl]/[Commande] tout en cliquant et en faisant glisser le pointeur, vous pouvez restreindre les déplacements dans le sens horizontal ou vertical, selon la direction dans laquelle vous commencez à faire glisser.

La page Beat

La page Beat vous permet de modifier les données des pistes Beat. Vous pouvez dessiner des pas, définir des valeurs de vélocité et choisir des sons, par exemple.

Les pas sont affichés dans l'affichage des pas et chaque pas représente l'emplacement d'une percussion dans le pattern. Par défaut, chaque couche comprend 16 pas.

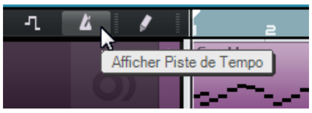


La page Beat est décrite en détail dans la section “La page Beat” à la page 56.

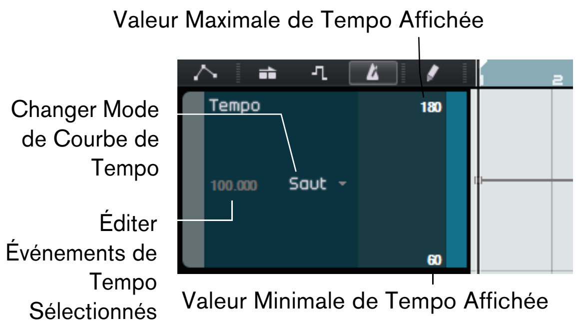
Ajouter des changements de tempo

Dans cette section, vous allez découvrir comment créer des changements de tempo dans votre projet.

- Dans la Zone Arrangement, cliquez sur le bouton “Afficher Piste de Tempo”.



La piste de tempo est affichée en haut du projet. Dans l'affichage d'événements, une ligne horizontale représente le tempo actuel. En ajoutant des points de courbe sur cette ligne, vous pouvez faire varier le tempo au sein du projet. Les points de courbe représentent les changements de tempo. La liste des pistes offre deux commandes pour la piste de tempo.



Créez des changements de tempo :

1. Sélectionnez l'outil Crayon et cliquez aux endroits de votre projet où vous souhaitez créer des changements de tempo.

   L'affichage du tempo dans la liste des pistes affiche le tempo tel qu'il est à l'endroit où se trouve le pointeur de la souris.

2. Écoutez votre projet afin d'entendre le résultat avec les changements de tempo.

Si nécessaire, vous pouvez éditer la courbe de tempo en procédant comme suit :

- Pour modifier les changements de tempo créés, cliquez et faites glisser les points de courbe de tempo.
- Pour saisir un tempo précis pour un point de la courbe de tempo, sélectionnez ce point de courbe et double-cliquez sur l'affichage du tempo dans la liste des pistes.

- Pour que le tempo évolue progressivement entre deux points de courbe, ouvrez le menu local “Changer Mode de Courbe de Tempo” dans la liste des pistes et sélectionnez Rampe.

  Le paramètre par défaut est Saut. Il engendre un changement de tempo immédiat entre deux valeurs.

- Pour supprimer un changement de tempo, sélectionnez le point correspondant sur la courbe de tempo et appuyez sur [Suppr] ou [Arrière].
- Pour modifier les valeurs de tempo maximale et minimale indiquées sur l’affichage de la courbe, cliquez sur ces valeurs et faites glisser le pointeur vers le haut ou le bas, ou double-cliquez sur ces valeurs et modifiez-les.

⇨ Quand vous utilisez la fonction “Calcul du Tempo” dans l’affichage du tempo de la Zone Pilote, la courbe de tempo actuelle est supprimée et c’est le tempo tapé qui est utilisé en tant que tempo constant (voir “Utiliser la fonction Calcul du Tempo” à la page 68).

Mixage

Introduction

Dans ce chapitre, vous allez découvrir comment mixer un projet en réglant les niveaux, les égaliseurs et les effets. Vous allez également voir comment ajouter de l'automatisation et exporter un fichier audio.

⇨ Les sections suivantes se réfèrent aux projets utilisés dans les didacticiels, et qui se trouvent dans le dossier de projets Sequel par défaut.

Réglage des niveaux

Pour commencer, il vous faut régler les niveaux du projet, afin de pouvoir appliquer des égaliseurs et des effets par la suite.

- Chargez le projet "Mixing 1" se trouvant dans le dossier "Sequel Tutorial 3".

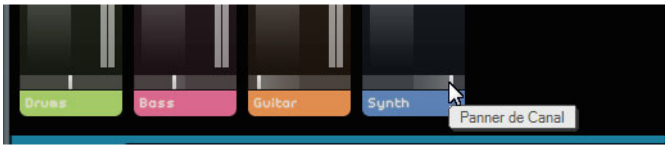
1. Ouvrez la Console (Mixer) dans la Zone Multi.
2. Appuyez sur [Espace] pour démarrer la lecture du projet et écouter votre mixage.
3. Bougez les faders de chaque piste afin d'entendre tout le mixage à votre convenance.



⚠ Attention aux réglages trop élevés des faders. Veillez à ce que les niveaux soient réglés à un bon volume, suffisamment fort, mais sans écrêtage ni distorsion ou autre son désagréable. Si la zone du fader Master devient rouge, c'est que vos pistes sont trop fortes. Le cas échéant, diminuez les niveaux.

Réglage du panoramique

- Chargez le projet “Mixing 2” se trouvant dans le dossier “Sequel Tutorial 3”.
- Le fait de régler le panoramique de chaque piste déplace sa position dans l’image stéréo. Vous pouvez soit garder le signal bien centré entre les haut-parleurs gauche et droit, l’envoyer davantage à droite ou à gauche ou complètement sur le haut-parleur gauche ou droit.
- Laissons la piste “Drums” au milieu, mais déplaçons la piste “Bass” légèrement vers la gauche, la piste “Guitar” presque complètement vers la gauche et la piste “Synth” presque complètement vers la droite. Ce réglage conférera au projet un caractère plus spacieux.



- Pour ramener le panoramique au centre, faites un [Ctrl]/[Commande]-clic directement dans la zone de panoramique.

Muet et Solo

- Chargez le projet “Mixing 3” se trouvant dans le dossier “Sequel Tutorial 3”.

Pour chaque piste, il y a des boutons pour Muet et pour Solo. Muet vous empêche d’entendre la piste et Solo ne joue que cette piste ou celles dont la fonction Solo est activée (ce qui est équivalent à “isoler” une piste).



- Vous pouvez rendre muettes ou lire en solo plusieurs pistes à la fois.
- Lorsque vous isolez une piste, les autres deviennent muettes.
- Pour désactiver la fonction Solo ou Muet, il vous suffit de cliquer de nouveau sur le bouton.
- Pour rendre muette une piste isolée et simultanément isoler une autre piste, appuyez sur [Ctrl]/[Commande] et cliquez sur le bouton solo de la piste que vous souhaitez isoler.

Après avoir utilisé Solo et Muet, nous allons nous concentrer sur l’égalisation (EQ).

Ajouter de l’EQ

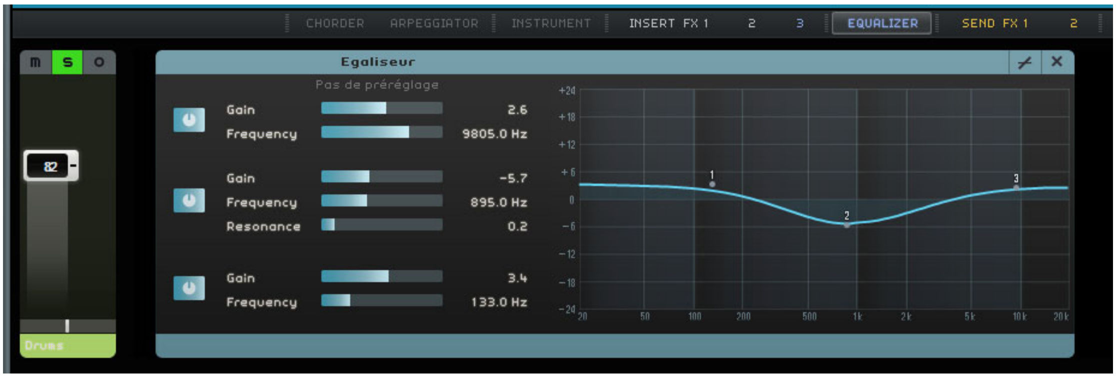
- Chargez le projet “Mixing 4” se trouvant dans le dossier “Sequel Tutorial 3”.

L’EQ ou égalisation ajoute ou retire des fréquences afin de pouvoir placer chaque instrument correctement dans le mixage. L’EQ est une affaire subjective pouvant être grandement influencée par le style de musique faisant l’objet du mixage ou par le style de musique que vous aimez écouter.

Nous allons explorer les fonctions d’EQ dont dispose Sequel. Libre à vous de les essayer et de faire des expériences avec différents préréglages sur votre mixage.

1. Sélectionnez la piste “Drums” dans la Zone Arrangement.
2. Isolez la piste Drums et affichez l’inspecteur de piste dans la Zone Multi.

3. Ouvrez le panneau des Égaliseurs.

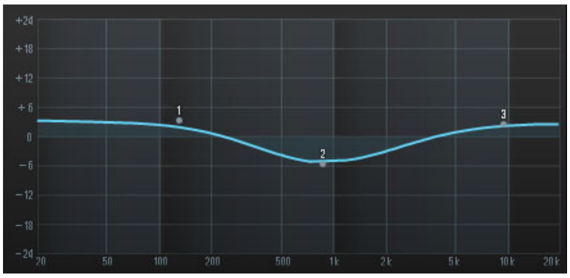


4. Lisez l'un des conteneurs de la piste Drums, de manière à entendre les changements apportés par les égaliseurs.

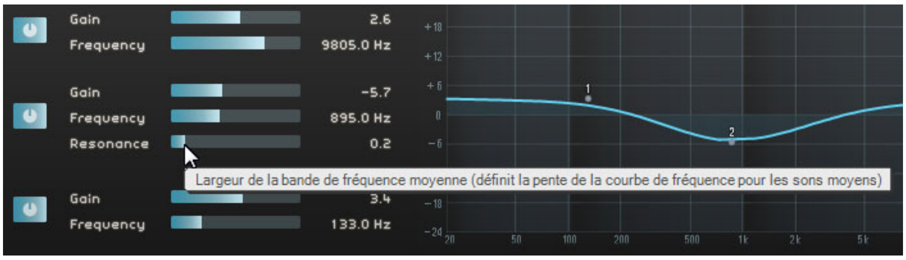
La bande grave vous permet de modifier les basses fréquences du signal, la bande du milieu modifie les fréquences moyennes et la bande haute, les fréquences élevées (les aigus).

- Pour régler la fréquence d'une bande, faites glisser le curseur Frequency correspondant vers la gauche ou la droite.

La plage de fréquences exacte est indiquée dans l'affichage des paramètres de l'égaliseur.

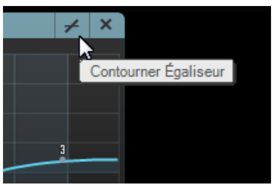


L'EQ des médiums est un EQ paramétrique. Vous pouvez régler sa fréquence en faisant glisser le curseur Resonance. Faites glisser le curseur vers la droite pour élargir la plage ou vers la gauche pour raccourcir la plage.



5. Pour régler le niveau de l'égaliseur, faites glisser vers la gauche ou la droite les curseurs Gain des sections Basses fréquences, Moyennes fréquences et Hautes fréquences.

- Pour contourner l'EQ, cliquez sur le bouton Contourner Égaliseur.



- Vous pouvez réinitialiser tout curseur en [Ctrl]/[Commande]-cliquant dessus. Il est également possible de réinitialiser l'égaliseur à partir du menu local Préréglages EQ, en cliquant dans le champ Préréglages EQ et en sélectionnant "RESET".

6. Essayez les égaliseurs EQ sur toutes vos pistes.

- Écoutez et observez les changements que nous venons d'effectuer à l'EQ en chargeant le projet "Mixing 5" se trouvant dans le dossier "Sequel Tutorial 3".

Effets Audio

- Chargez le projet "Mixing 6" se trouvant dans le dossier "Sequel Tutorial 3".

Vous allez maintenant ajouter des effets au projet. Dans Sequel, il existe trois types d'effets :

- Effets d'insert
- Effets send
- Effets de sortie

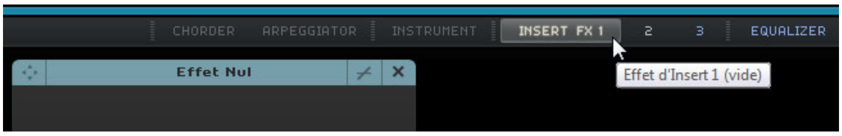
Pour des détails sur chacun des effets et ses paramètres, voir le chapitre "Synoptique des effets et instruments" à la page 125.

Vous pouvez également ajouter des effets à vos conteneurs d'instrument. Cette fonction est décrite dans la section "Panneaux des pistes d'instrument" à la page 86.

Effets d'insert

Les effets d'insert s'appliquent dans le parcours du signal. Voici comment configurer un effet d'insert :

1. Sélectionnez la piste "Bass".
2. Ouvrez l'Inspecteur de Piste et affichez le panneau Insert FX 1.



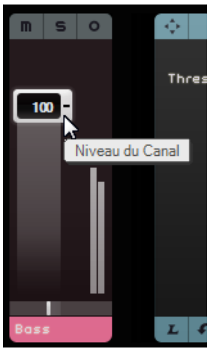
3. Lancez la lecture et lisez une section de votre morceau en boucle.

- Servez-vous de l'effet Compressor pour adoucir la piste Bass.

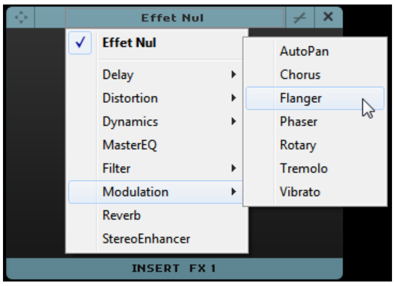
4. Déplacez le curseur Threshold (Seuil) pour obtenir un adoucissement audible de la basse et supprimer les différences importantes entre les notes jouées plus doucement par rapport aux notes jouées un peu plus fort.



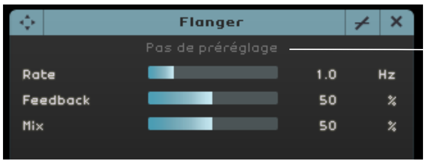
5. Augmentez le paramètre de Niveau du Canal pour compenser la réduction de gain engendrée par la compression sur la piste Bass.



6. Ajoutez un effet Flanger à la piste Synth afin qu'elle ressorte un peu plus. Sélectionnez la piste "Synth" dans la Zone Arrangement.
7. Cliquez dans le premier emplacement d'insertion et sélectionnez "Flanger" dans le sous-menu Modulation.



8. Modifiez manuellement les paramètres de l'effet ou sélectionnez un préréglage dans le menu local des préréglages.



Le menu local des préréglages d'effet

Pour des détails sur chacun des effets et ses paramètres, voir le chapitre "Synoptique des effets et instruments" à la page 125.

À la fin de cette section, vous pourrez charger le didacticiel suivant qui contient toutes les modifications effectuées.

Effets Send

- Chargez le projet "Mixing 7" se trouvant dans le dossier "Sequel Tutorial 3".

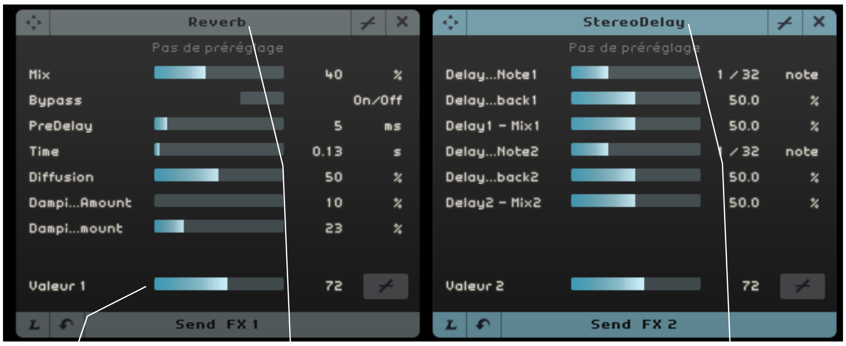
Chaque projet peut comporter deux effets Send.

1. Assurez-vous que l'Inspecteur de Piste est bien sélectionné et ouvrez les panneaux des Effets Send.

Les effets Reverb et Stéréo Delay sont les effets Send réglés par défaut. Vous pouvez modifier ce réglage si vous le souhaitez, mais n'oubliez pas que vous ne disposez que de deux emplacements pour toutes les pistes.

Ajoutons un peu de réverb à la batterie :

2. Sélectionnez la piste “Drums” et assurez-vous que le paramètre “Valeur 1” est activé. Le signal de batterie est ainsi routé vers l’effet Reverb.



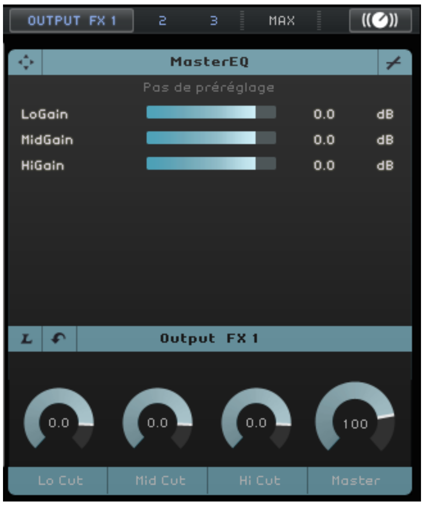
Valeur 1 actif Effet Send 1 Effet Send 2

3. Réglez le curseur “Valeur 1” jusqu’à obtenir le son qui vous convient.

Pour des détails sur chacun des effets et ses paramètres, voir le chapitre “Synoptique des effets et instruments” à la page 125.

Effets de sortie

Les effets de sortie sont identiques aux effets d’insert, si ce n’est qu’ils s’appliquent au canal Master. Ouvrez la section “Effets de sortie” en cliquant sur le bouton situé en bas à droite de la Zone Multi.



La section “Effets de sortie” comprend trois effets assignables, ainsi qu’un effet Maximizer fixe. Les effets sont contrôlés par des curseurs et un bouton Bypass.

- Servez-vous du Maximizer pour augmenter le volume général du projet.



1. Faites glisser le fader Optimize pour amener l'effet à un niveau approprié.
2. Vous pouvez contourner l'effet en cliquant sur le bouton Bypass.

Pour des détails sur chacun des effets et ses paramètres, voir le chapitre "Synoptique des effets et instruments" à la page 125.

Ajouter de l'automatisation

⚠ Toute l'automatisation que vous avez créée est toujours reproduite pendant la lecture, même quand les données d'automatisation ne sont pas affichées. Si vous ne souhaitez pas que l'automatisation soit reproduite, il vous faut supprimer toutes les données d'automatisation enregistrées sur vos pistes.

Vous pouvez vous servir de l'automatisation pour que les faders, les panoramiques, les potentiomètres et les effets se règlent de façon automatique. Cette fonction est très pratique, surtout lorsque vous gérez un grand nombre de pistes dans votre projet. Toutes les modifications que vous apportez sont mémorisées et se reproduisent de façon automatique.

- Chargez le projet "Mixing 8" se trouvant dans le dossier "Sequel Tutorial 3".

Appliquez à présent un fondu de sortie au projet en modifiant l'automatisation de volume sur la piste Master.

1. Cliquez sur le bouton "Basculer Mode d'Automatisation" dans la Zone Pilote.
   Le mode Édition est activé et la piste Master est affichée dans la Zone Arrangement.

Basculer Mode d'Automatisation

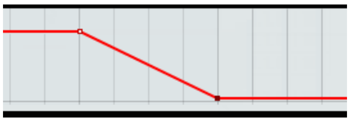


2. Vérifiez que le Volume est sélectionné dans le menu local d'automatisation de la piste Master.
3. Créez deux points d'ancrage en cliquant sur la ligne d'automatisation du volume – un au début de la dernière mesure et un à la fin de la dernière mesure.

- Pour supprimer un point d'ancrage, sélectionnez-le et appuyez sur [Suppr] ou [Arrière].



4. Faites glisser le point d’ancrage à la fin du morceau, jusqu’en butée.

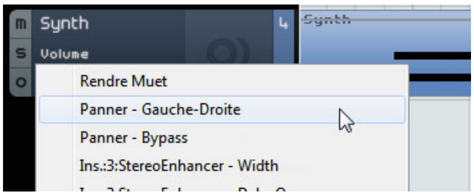


5. Écoutez l’automatisation de fondu de sortie que vous venez de créer.

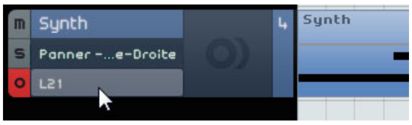
⇨ Vous pouvez également créer une automatisation pendant l’écoute ou un enregistrement en actionnant simplement un fader ou un bouton.

Sélectionnez maintenant un autre paramètre à automatiser. Pour cet exemple, vous pouvez utiliser le panoramique de la piste Synth.

1. Veillez à ce que le bouton “Basculer Mode d’Automatisation” soit configuré sur le mode Édition.
2. Dans le menu local d’automatisation de la piste Synth, sélectionnez “Panner - Gauche-Droite” afin d’afficher l’automatisation inscrite sur la piste.



3. Appuyez sur [Espace] pour déclencher la lecture, cliquez dans le champ de valeur du panner et faites glisser vers le haut ou le bas pour positionner le signal à gauche ou à droite.



4. Arrêtez la lecture lorsque vous avez terminé.

⇨ Sequel effectue un lissage automatique de l’automatisation.

Édition des données d’automatisation

Quand vous créez un intervalle de sélection sur une piste d’automatisation, l’éditeur d’automatisations devient disponible. Cet éditeur offre d’autres commandes qui permettent d’éditer les intervalles de sélection. Ces commandes sont identiques aux “boutons intelligents” de l’éditeur de piste de contrôleur. Pour une description détaillée, voir “Utilisation des intervalles de sélection sur la piste de contrôleur” à la page 37.

Supprimer et désactiver l’automatisation

Pour supprimer ou désactiver l’automatisation, vous avez plusieurs possibilités :

- Pour supprimer la piste d’automatisation du paramètre actuel, sélectionnez la première option dans la partie inférieure du menu local d’automatisation (“Supprimer Automatisation de Volume”, par exemple).

  Notez que ceci effacera également tout événement d’automatisation pour ce paramètre.
- Pour supprimer toutes les données d’automatisation de la piste sélectionnée, sélectionnez “Supprimer l’Automatisation de la Piste” dans le menu local d’automatisation.

- Pour supprimer toutes les données d'automatisation d'effets de la piste sélectionnée, sélectionnez "Supprimer l'Automatisation des Effets de la Piste" dans le menu local d'automatisation.
- Pour supprimer toutes les données d'automatisation d'EQ de la piste sélectionnée, sélectionnez "Supprimer l'Automatisation d'EQ de la Piste" dans le menu local d'automatisation.
- Pour activer/désactiver l'automatisation générale, cliquez sur le bouton "Désactiver Automatisation" sur la piste Master ou dans le voie générale de la console.

  Les fonctions Lire et Écrire, ainsi que toute l'automatisation de la piste Master sont désactivées. La valeur initiale d'automatisation est alors utilisée pour le projet entier. Vous pouvez toujours modifier cette valeur avec les contrôles d'automatisation générale dans la liste des pistes. Si vous désactivez ce bouton, l'automatisation générale est réactivée.

Exporter

Maintenant que vous avez mixé votre projet, vous pouvez l'exporter afin de l'envoyer, de le graver sur CD ou de l'écouter sur votre iPod.

- Chargez le projet "Mixing 9" se trouvant dans le dossier "Sequel Tutorial 3".

Exporter des fichiers audio

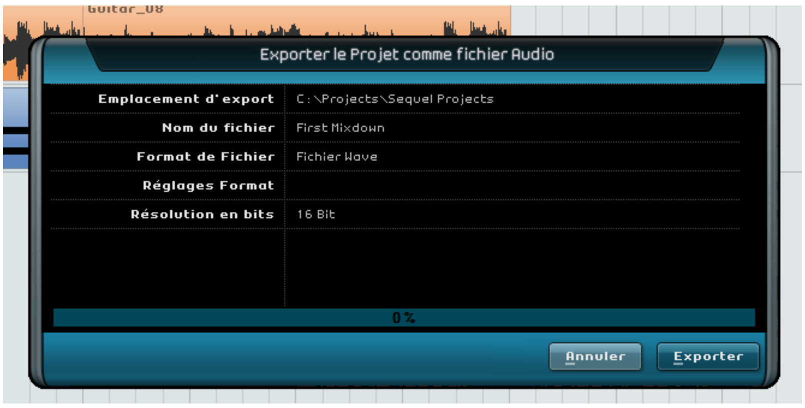
1. Pour exporter votre projet comme fichier audio, ouvrez le menu Projet et sélectionnez "Exporter le Projet comme Fichier audio".
2. La boîte de dialogue qui s'ouvre vous permet de sélectionner un emplacement d'exportation, ainsi qu'un nom de fichier. Cliquez dans le champ situé à droite, sélectionnez une destination et nommez votre fichier "First Mixdown" (Premier mixage).

   Il est conseillé de choisir le dossier du projet afin de ne pas effacer accidentellement ou perdre le fichier.

⇨ Normalement, vous voudrez enregistrer votre fichier exporté sous la forme d'un "Fichier Wave". Il s'agit là du type de fichier à la compatibilité optimisée pour les applications audio. Si l'application requise exige un format différent, vous pouvez en choisir un dans le menu contextuel.

3. Choisissez une résolution de 16 bits, car c'est la plus courante pour la gravure sur CD.

   Avec une résolution de 24 bits, vous obtiendrez une meilleure qualité audio, mais le fichier occupera davantage d'espace sur le disque dur.



4. Une fois que vous avez configuré tous les paramètres, cliquez sur Exporter afin de lancer l'exportation du fichier.

   La barre de progression en bas vous indique l'avancement du processus.

- Chargez le projet "Mixing 10" se trouvant dans le dossier "Sequel Tutorial 3".

Exportation de fichiers MP3

Grâce à des algorithmes de compression audio élaborés, les fichiers MP3 peuvent être très petits tout en conservant une bonne qualité audio.

Sequel vous offre la possibilité d'exporter vos projets au format MP3. Cette fonction est limitée à 20 encodages d'essai ou à une période d'essai de 30 jours à compter de la date d'installation, selon ce qui se produit en premier. Après cette période, la fonction sera désactivée jusqu'à ce que vous achetiez l'encodeur MP3 pour Sequel.

Lorsque le format MP3 est sélectionné, et que vous cliquez sur le bouton Exporter, une fenêtre s'ouvre indiquant combien il vous reste d'encodages d'essai. Pour disposer d'une fonction Exporter MP3 illimitée, cliquez sur le bouton "Visiter la Boutique en ligne" dans le dialogue. Vous accèderez ainsi à la boutique en ligne de Steinberg et pourrez acheter la mise à niveau. Notez qu'une connexion internet en état de marche est nécessaire.

- Dans la boîte de dialogue "Exporter le Projet comme fichier Audio", spécifiez l'emplacement d'export et le nom du fichier dans les champs correspondants puis activez/désactivez les options suivantes pour les fichiers MP3 :

Option	Description
Débit	Dans ce champ, vous pouvez sélectionner un débit pour le fichier MP3. En règle générale, plus le débit est élevé, meilleure est la qualité audio et plus gros est le fichier. Pour l'audio stéréo, 128kBit/s est souvent réputé donner une bonne qualité audio.
Fréquence d'Échantillonnage	Détermine le spectre des fréquences de l'audio – plus la fréquence d'échantillonnage est basse, plus la fréquence audible la plus aiguë de l'audio sera basse.
Mode Haute Qualité	Lorsque cette option est activée, l'encodeur utilisera un mode de ré-échantillonnage différent, qui peut donner de meilleurs résultats en fonction de vos réglages. Dans ce mode, vous ne pouvez pas spécifier la Fréquence d'Échantillonnage, mais seulement le Débit pour le fichier MP3.
Insérer Tag ID3	Lorsque vous activez cette option, les tags ID3 que vous avez spécifiés dans le dialogue Tag ID3 seront inclus dans le fichier.
Bouton Édition Tag ID3	Lorsque vous cliquez sur ce bouton, le dialogue Tag ID3 s'ouvre, et vous pouvez y entrer des informations concernant le fichier. Ces informations texte (les "tags") peuvent être affichées par la plupart des applications de lecture MP3.

Exporter vers iTunes

⇨ Cette fonction ne vous est proposée que si vous avez installé iTunes sur votre ordinateur.

- Pour exporter votre projet directement vers iTunes, ouvrez le menu Projet et sélectionnez "Exporter vers iTunes".

Votre projet est exporté du début à la fin, sous le format de fichier par défaut d'iTunes. iTunes se lance et votre projet exporté est automatiquement intégré à votre bibliothèque, ce qui vous permet de le transférer sur votre iPod en toute simplicité. Dans iTunes, le nom du projet deviendra le titre et votre nom d'utilisateur sera le nom de l'artiste.

Mixage Audio des pistes sélectionnées (bouncing ou pré-mixage)

Il est parfois nécessaire de combiner plusieurs pistes d'un projet en une seule ou de convertir des pistes d'Instrument gourmandes en puissance de calcul en pistes audio. Ceci s'appelle un "pré-mixage de piste" ou "bouncing". Procédez comme ceci :

1. Activez le bouton Solo des pistes à pré-mixer. Contournez (Bypass) tout effet send ou de sortie. Vous pourrez les rajouter après.
2. Dans le menu Projet, sélectionnez "Exporter le Projet comme Fichier Audio…" et définissez un nom et un format.
3. Repérez le fichier audio créé et faites-le glisser dans le projet ouvert dans un espace vide sous la dernière piste.

   Une nouvelle piste contenant le fichier exporté est créée. Vous pouvez maintenant rendre muettes ou supprimer les pistes d'origine et régler votre mixage.

Pads de live et mode de lecture enchaînée

Introduction

Dans ce chapitre, vous allez découvrir comment facilement jouer en live avec Sequel.

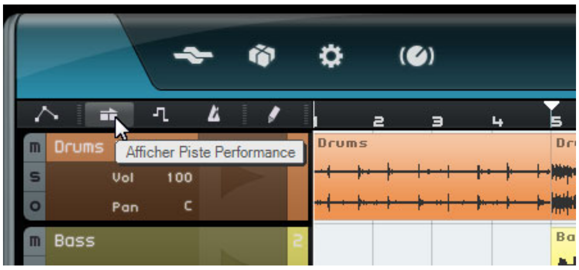
Les sections suivantes se réfèrent aux projets utilisés dans les didacticiels, et qui se trouvent dans le dossier de projets Sequel par défaut.

Conteneurs de performance

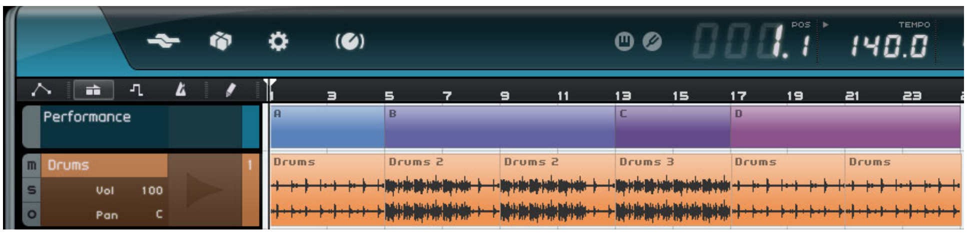
- Chargez le projet “Live Mode 1” se trouvant dans le dossier “Sequel Tutorial 4”.

Dans l’exemple suivant, vous allez utiliser les conteneurs de performance pour répartir l’introduction, le couplet, le refrain et la fin d’un morceau dans différentes sections.

1. Activez le bouton “Afficher Piste Performance” situé au dessus de la liste des pistes.



2. Activez l’outil Crayon à l’aide du bouton situé au dessus de la liste des pistes et survolez la piste Performance dans la Zone Arrangement avec le pointeur de la souris.
   Le pointeur de la souris prendra la forme d’un crayon.
3. Cliquez et faites glisser le pointeur pour créer un conteneur de performance de la mesure 1 à la mesure 5.
4. Créez trois conteneurs supplémentaires de la mesure 5 à la mesure 13, de la mesure 13 à la mesure 17, et de la mesure 17 à la mesure 25.
   Les conteneurs sont nommés par ordre alphabétique.



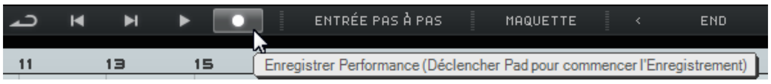
Mode d’enregistrement live

- Chargez le projet “Live Mode 2” se trouvant dans le dossier “Sequel Tutorial 4”.

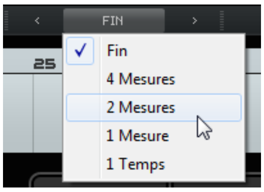
Si vous désirez créer des performances spontanées, le mode d’enregistrement live vous permet de créer et d’enregistrer vos performances à la volée.

Pour enregistrer votre performance, voici comment procéder :

1. Dans la Zone Multi, ouvrez la page Performance et cliquez sur le bouton “Enregistrer Performance”.
   Le bouton d’enregistrement se met à clignoter.



2. Ouvrez le menu local “Définir Grille de Saut” et sélectionnez une résolution de grille.
   La résolution de la grille détermine la durée pendant laquelle le pad sélectionné est lu et à quel moment Sequel doit passer au pad suivant. Vous pouvez toujours modifier ce paramètre pendant votre performance.



3. Cliquez sur un pad pour lancer la lecture du conteneur de performance correspondant.
   Le conteneur de performance de la Zone Arrangement est lu et un nouveau conteneur est créé sur la chronologie de performance. Ce conteneur porte le même nom que le conteneur de performance de la Zone Arrangement et sa longueur est déterminée par la Grille de Saut paramétrée. Si le conteneur enregistré sur la chronologie est plus long que le conteneur de performance d’origine dans la Zone Arrangement, le conteneur de performance est redéclenché.
4. Cliquez sur autant de pads que vous le souhaitez.
5. Cliquez sur le pad Stop.
6. Lancez la lecture afin d’écouter la nouvelle performance.

Mode de lecture

- Chargez le projet “Live Mode 2” se trouvant dans le dossier “Sequel Tutorial 4”.

Le mode de lecture vous permet de cliquer sur un pad à tout moment pour lire en boucle le conteneur de performance assigné. Le conteneur est lu en continu jusqu’à ce que vous cliquiez sur un autre pad ou appuyiez sur le bouton Stop.

Procédez comme ceci :

1. Dans la Zone Multi, affichez la page Performance.
2. Ouvrez le menu local “Définir Grille de Saut” et sélectionnez l’option Fin.
   La résolution de la grille détermine la durée pendant laquelle le pad sélectionné est lu et à quel moment Sequel doit passer au pad suivant.
3. Cliquez sur le pad A pour lire l’intro en boucle.
   Le pad A apparaît en surbrillance, ce qui indique qu’il est en cours de lecture ou actif.

4. Cliquez sur le pad B pour lire le couplet en boucle.
   Le pad B se met à clignoter, ce qui indique qu'il sera le prochain pad à être lu.
5. Faites un [Alt]/[Option]-clic dans la section inférieure du pad A et nommez-le "Intro".
   Procédez de même avec le pad B ("Verse", Couplet), le pad C ("Chorus", Refrain) et le pad D ("Extro").



6. Cliquez sur le pad Stop.

En procédant de cette manière, vous pouvez enchaîner les pads dans l'ordre qui vous convient pour la lecture en live.

Essayez les modes Jump et amusez-vous à créer des arrangements différents de votre projet.

⇨ L'utilisation des périphériques de télécommande en combinaison avec ce mode vous offre encore davantage de flexibilité, voir "Télécommande Sequel" à la page 116.

Mode Entrée Pas à Pas

- Chargez le projet "Live Mode 3" se trouvant dans le dossier "Sequel Tutorial 4".

En mode Entrée Pas à Pas, vous pouvez cliquer sur les pads dans l'ordre dans lequel vous souhaitez les jouer. Ce faisant, vous ajoutez les conteneurs à la chronologie de performance affichée au dessus des pads.

1. En haut de la page Performance, activez le bouton "Entrée Pas à Pas".



2. Cliquez sur le pad A.
   Un conteneur portant la lettre A est alors créé sur la chronologie de performance.



3. Cliquez sur les pads B, C et D afin de créer les conteneurs correspondants sur la chronologie de performance.

4. Appuyez sur [Espace] pour lancer la lecture.
   Votre nouvelle performance est lue.

Pour l'instant, la chronologie de performance lit le projet selon son arrangement d'origine. Il serait intéressant de changer un peu cet ordre.

5. Arrêtez la lecture.
6. Supprimez tous les conteneurs de performance de la chronologie de performance en les sélectionnant, puis en appuyant sur [Suppr] ou [Arrière].
7. Créez une nouvelle performance en procédant tel qu'indiqué plus haut, mais utilisez cette fois une nouvelle séquence. Par exemple A, B, C, C, B, C, C, D.
8. Lancez la lecture afin d'écouter la nouvelle performance.

La page Beat

Introduction

Dans ce chapitre, vous allez découvrir comment créer des patterns rythmiques et des conteneurs de patterns, puis comment procéder à des éditions sur la page Beat.

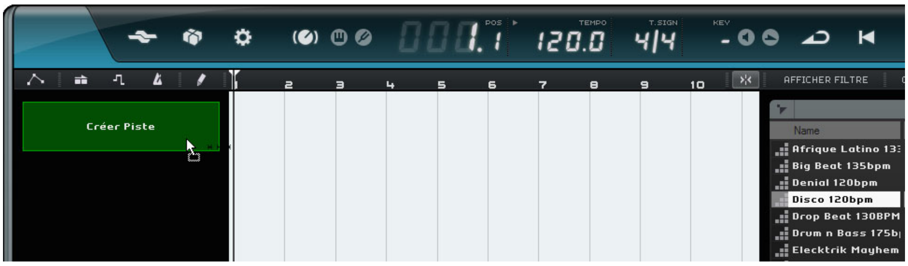
Ajout de banques de patterns

Sequel est fourni avec un grand nombre de banques de patterns préconfigurées. Vous pouvez faire glisser une banque de patterns dans la Zone Arrangement à partir de la MediaBay, afin d'ajouter le pattern à votre projet. Procédez comme ceci :

1. Cliquez sur le bouton MediaBay situé dans le coin inférieur droit de la Zone Multi pour ouvrir la MediaBay.
2. Configurez l'emplacement à parcourir sur "Contenu fourni".
3. Ouvrez le menu local "Sélectionner Type de Média" et sélectionnez "Banques de Patterns".

   Les banques de patterns disponibles s'affichent dans la liste des résultats.
4. Sélectionnez les différentes entrées et pré-écoutez-les.
5. Une fois que vous avez trouvé la banque de patterns qui vous convient, faites-la glisser dans la liste des pistes à partir de la MediaBay.

   Quand vous faites glisser le fichier sur la liste des pistes, un témoin s'allume dans cette liste afin de vous indiquer où vous pouvez déposer la banque.



Une piste Beat est créée dans la Zone Arrangement et la page Beat s'affiche dans la Zone Multi.

Voir "La page Beat" à la page 94 pour de plus amples détails.

Édition de patterns dans la page Beat

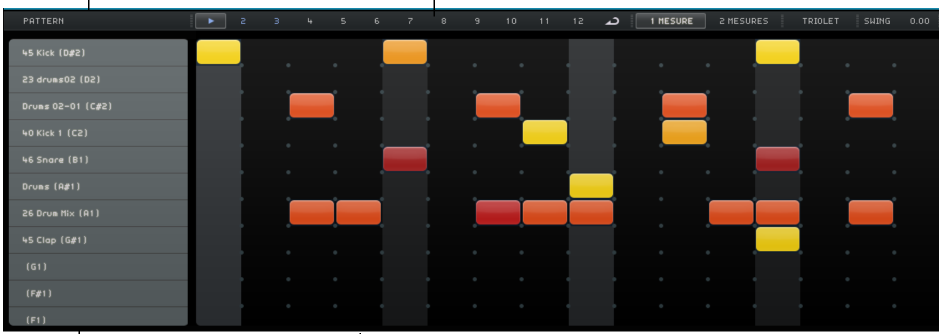
Création d'un pattern

Vous pouvez maintenant pré-écouter les patterns Beat et les éditer dans la page Beat.

1. Lancez la lecture.
   Le pattern Beat qui figure dans l'affichage des pas de la page Beat est lu.

Fonctions de Pattern

Pad de sélection de patterns



Sélecteurs de couches

Pas dans l'affichage des pas

2. Cliquez sur le sélecteur de couches pour un son de percussion.
   La couche correspondante s'affiche en surbrillance dans l'affichage des pas.
3. Cliquez sur la couche en surbrillance pour créer un pas.
   Le son de percussion est déclenché.

- Pour supprimer un pas, cliquez dessus à nouveau.

4. Créez d'autres pas ou supprimez-en, jusqu'à obtenir un pattern dont vous êtes satisfait.
   Votre pattern rythmique s'enregistre automatiquement dans le pad de sélection de patterns sélectionné. Par défaut, il s'agit du premier.

Édition des pas et des couches

Voici les différents moyens dont vous disposez pour éditer des pas et des couches dans la page Beat :

- Vous pouvez dessiner un pas en cliquant dans l'affichage des pas.
- Vous pouvez ajouter un fla (c'est-à-dire, deux sons de percussion joués pratiquement simultanément) en activant l'outil Fla et en cliquant.
  Voir "Fla" à la page 95 pour les détails.
- Vous pouvez déplacer tous les pas d'une couche en maintenant la touche [Maj] enfoncée, en cliquant sur la couche et en faisant glisser le pointeur vers la gauche ou la droite.
- Vous pouvez inverser une couche, c'est-à-dire inverser l'ordre des pas, en maintenant la touche [Alt]/[Option] enfoncée et en faisant glisser le pointeur sur la couche.
  Ceci vous permet de créer des patterns rythmiques inhabituels.
- Vous pouvez copier le contenu d'une couche sur une autre couche en cliquant dans la section située à gauche de la couche que vous désirez copier, puis en la faisant glisser à l'endroit souhaité.

- Vous pouvez appliquer un rythme swing à toutes les couches en vous servant du curseur Swing.
  Voir “Swing” à la page 95 pour les détails.
- Vous pouvez décaler toute une couche en vous servant du curseur Décalage.
  Voir “Décalage de l’instrument” à la page 96 pour les détails.

Édition de la vélocité

Il existe plusieurs moyens pour éditer la vélocité :

- Pour régler avec précision la vélocité d’un pas, cliquez dessus et faites glisser le pointeur vers le haut ou le bas.
  La valeur de vélocité actuelle vous est indiquée pendant que vous faites glisser le pointeur, ce qui vous permet de régler avec exactitude la valeur souhaitée.
- Pour régler avec précision la vélocité d’une suite de pas, cliquez sur le premier pas et faites glisser le pointeur vers le haut ou le bas tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé pour passer en mode d’édition de la vélocité. Faites ensuite glisser le pointeur dans le sens horizontal et vertical pour modifier la vélocité de tous les pas.
- Pour modifier la vélocité de tous les pas d’une couche, maintenez la touche [Maj] enfoncée tout en faisant glisser le pointeur vers le haut ou le bas.
  La vélocité de tous les pas augmente ou diminue selon le même écart. Les différences de vélocité entre les pas sont conservées dans la mesure du possible, c’est-à-dire tant que la vélocité minimale ou maximale n’est pas atteinte.
- Pour créer un crescendo ou un decrescendo sur une suite de pas, maintenez la touche [Alt]/[Option] enfoncée, cliquez sur le premier pas, faites glisser le pointeur vers le haut ou le bas, puis vers la gauche ou la droite tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé.

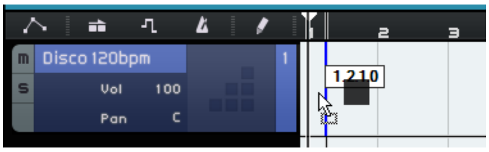
Édition des conteneurs de patterns

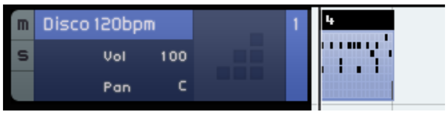
Création de conteneurs de patterns

Voici comment procéder pour créer un conteneur de patterns :

1. Faites glisser un pad de sélection de pattern sur une piste Beat.

Déposez un pad de sélection de pattern sur une piste Beat…



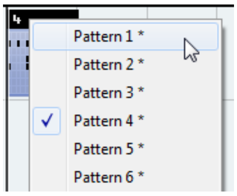


… pour créer un conteneur de pattern.

2. Dans la page Beat, cliquez sur le second pad de sélection de pattern et configurez un nouveau pattern dans l’affichage des pas.
3. Créez d’autres patterns et faites-les glisser sur votre piste Beat.
   Vous pouvez créer jusqu’à 12 patterns Beat. Ceux-ci s’enregistrent automatiquement sur le pad de sélection sélectionné.

Sélection des conteneurs de patterns

Quand vous créez un conteneur de pattern sur la piste Beat, c'est le pattern 1 qui est utilisé par défaut. Si vous désirez en utiliser un autre, cliquez sur la petite flèche située dans le coin supérieur gauche du conteneur de patterns afin d'ouvrir un menu local vous permettant de sélectionner un autre pattern.



Quand des pas ont été assignés à un pattern, le nom de ce pattern est accompagné d'un astérisque.

- Quand vous sélectionnez plusieurs conteneurs de pattern dans la Zone Arrangement, seul le premier est affiché dans la page Beat.
  Voir "La page Beat" à la page 94 pour les détails.
- Quand aucun conteneur de patterns n'est sélectionné dans la Zone Arrangement, c'est le conteneur de patterns actuellement lu sur la piste Beat sélectionnée qui est affiché.

Assignation d'échantillons audio à des pads

Vous pouvez constituer vos propres kits de batterie en assignant des échantillons audio aux pads dans l'affichage des pads.



Faites glisser un échantillon audio sur l'affichage de pads

Procédez comme ceci :

1. Double-cliquez dans la liste des pistes.
   La boîte de dialogue Ajouter une Piste apparaît.
2. Sélectionnez l'option Beat.
3. Sélectionnez "empty" (vide) et cliquez sur OK.
   Une piste Beat vide est alors ajoutée au projet.
4. Dans la MediaBay, ouvrez le menu local "Sélectionner Emplacement répertoire", puis ouvrez le sous-menu "Bibliothèques de Contenu" et sélectionnez "Groove Agent ONE Content".
5. Ouvrez le menu local "Sélectionner Type de Média" à droite et sélectionnez "Fichiers Audio".

⇨ Vous pouvez également configurer un filtre d'attributs afin de rechercher certains sons plus particulièrement (grosse caisse, charleston, etc.). Votre recherche en sera grandement facilitée. Pour de plus amples informations, voir "Filtrer les fichiers média" à la page 79.

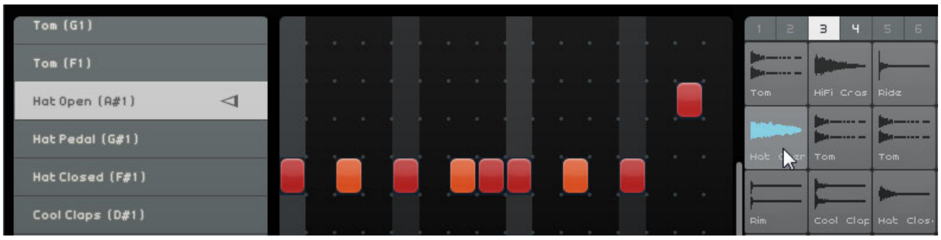
6. Sélectionnez les différentes entrées et pré-écoutez-les.

7. Sélectionnez un échantillon audio dont vous êtes satisfait et faites-le glisser de la MediaBay sur un pad de l'affichage de pads.

   Quand vous faites glisser l'échantillon, un témoin vous indique où vous pouvez déposer le fichier audio.

Le fichier audio est alors assigné au pad. La couche correspondante apparaît en surbrillance dans l'affichage des pas, ce qui vous indique où vous pouvez créer les pas qui déclencheront l'échantillon.

Quand vous sélectionnez un pad dans l'affichage des pads, la couche correspondante s'affiche en surbrillance.



8. Créez des pas sur la couche en surbrillance.
9. Assignez d'autres fichiers audio aux pads vides en procédant comme indiqué plus haut et configurez tous les sons de percussion que vous désirez assigner à votre kit de batterie.

   Vous pouvez assigner jusqu'à 16 sons de percussion par groupe.

Si vous n'êtes pas satisfait du son d'un pad, vous pouvez le remplacer en faisant glisser dessus un nouveau fichier audio.

Vous pouvez également éditer les fichiers audio présents sur les pads. Voir "L'affichage de l'échantillon" à la page 97 pour de plus amples détails.

Enregistrement de votre banque de patterns

Si vous désirez utiliser vos patterns et kits de batterie dans d'autres projets, vous pouvez les enregistrer dans une banque de patterns.

Procédez comme ceci :

1. Configurez tous les patterns et kits à votre convenance, faites glisser la piste Beat correspondante dans la MediaBay.

   Une boîte de dialogue s'ouvre.
2. Dans la boîte de dialogue Enregistrer Banque de Patterns, cliquez dans la colonne Value et sélectionnez une valeur dans le menu local.

   L'attribut sélectionné est alors assigné au fichier. Les attributs vous permettent d'organiser plus facilement vos contenus.
3. Saisissez un nom dans la zone de texte située en bas de la fenêtre et cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue.

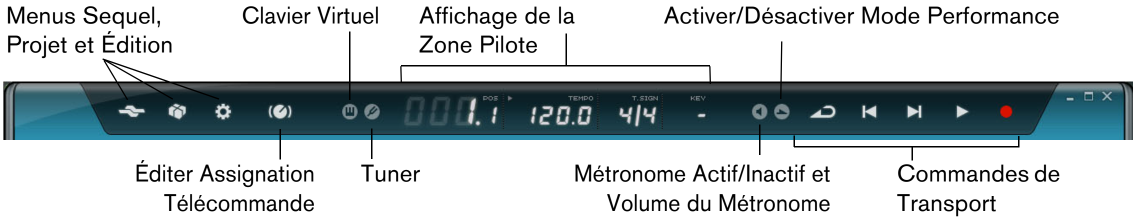
   La banque de patterns est ajoutée à vos contenus utilisateur.

⇨ Vous pouvez également faire glisser un pad de sélection de patterns dans la MediaBay. Tous les pads seront enregistrés.

La Zone Pilote

Introduction

Ce chapitre va vous permettre d’en savoir un peu plus sur la disposition et les fonctions de la Zone Pilote.



Le menu Sequel

Aide

Sélectionnez cette option pour accéder au manuel.

À propos de Sequel

Cette option vous permet d’afficher la désignation exacte de la version de Sequel que vous avez installée et de connaître certaines des personnes ayant œuvré à sa conception.

Crédits et Copyrights

Informations sur les Crédits et Copyrights. Ce menu contient également des liens vers le site Web de Steinberg.

Inscription Utilisateur…

Cette option vous permet d’ouvrir votre navigateur Web standard et d’accéder directement au service d’inscription en ligne de Steinberg. Nous vous invitons à enregistrer votre logiciel ! Vous bénéficierez ainsi de l’assistance technique et serez informé des mises à jour et autres nouveautés concernant Sequel.

Quitter

Cette option vous permet de quitter le programme.

Le menu Projet

Le menu Projet regroupe les options suivantes :

Nouveau Projet

Sélectionnez cette option pour créer un projet vierge.

Ouvrir Projet…

Sélectionnez cette option pour ouvrir un projet existant.

Enregistrer Projet

Sélectionnez cette option pour enregistrer votre projet.

Enregistrer sous …

Sélectionnez cette option lorsque vous désirez enregistrer votre projet sous un nom différent.

Gérer les Projets…

Sélectionnez cette option pour ouvrir un dialogue vous permettant de gérer tous vos projets Sequel.



Le menu local en bas de la boîte de dialogue vous permet de sélectionner l'emplacement de vos projets. Tous les projets se trouvant à cet emplacement apparaissent dans la liste affichée à gauche du dialogue. Vous pouvez cliquer sur un projet pour le sélectionner et réaliser les fonctions suivantes.

Option	Description
Renommer…	Vous permet de changer le nom d'un projet.
Supprimer…	Cliquez sur ce bouton pour supprimer définitivement un projet de l'emplacement spécifié.
Compacter…	Cliquez sur ce bouton pour compacter tous les composants de votre projet dans un fichier unique que vous pourrez transférer ou archiver.
Décompacter…	Cliquez sur ce bouton pour ouvrir les fichiers compactés et restaurer la structure de fichiers et de dossiers pour l'édition.
Ouvrir	Ouvre le projet sélectionné.

Exporter le Projet comme Fichier Audio…

Sélectionnez cette option pour ouvrir une boîte de dialogue vous permettant d'exporter votre projet, par exemple pour le graver sur CD. Vous pouvez définir le nom, l'emplacement, le format et la résolution en bits du fichier. Voir également "Exporter des fichiers audio" à la page 49.



⇨ Pour graver un CD, il vous faudra un logiciel approprié installé sur votre ordinateur.

Exporter le Projet vers iTunes

En sélectionnant cette option, vous pouvez exporter votre projet dans un format compatible iTunes en vue de son téléchargement aisé sur votre iPod, voir "Exporter vers iTunes" à la page 50.

Projets récents

Ceci vous permet d'accéder rapidement aux projets sur lesquels vous avez travaillé récemment.

Le menu Édition

Le menu Édition regroupe les fonctions d'édition suivantes :

Annuler

Cette option vous permet d'annuler vos actions.

Rétablir

Cette option vous permet de rétablir une action annulée. S'il n'y a pas de manipulation pouvant être rétablie, l'option apparaît estompée.

Couper

Cette option vous permet de couper un événement ou un groupe d'événements de la Zone Arrangement et de le coller dans une autre partie de la Zone Arrangement.

Copier

Cette option vous permet de copier un événement ou un groupe d'événements.

Coller

Cette option vous permet de coller dans un nouvel emplacement les éléments coupés ou copiés.

Supprimer

Cette option vous permet de supprimer un événement ou un groupe d'événements de votre projet.

Dupliquer

Cette option vous permet de créer une copie d'un événement qui est directement alignée derrière l'événement sélectionné dans la Zone Arrangement.

Couper au Curseur

Cette option vous permet de scinder l'événement sélectionné au niveau du curseur. Quand aucun événement n'est sélectionné, tous les événements traversés par le curseur de projet sont scindés.

Convertir la Sélection en Fichier

Cette option vous permet de combiner les divers événements audio ou conteneurs d'instrument sélectionnés dans un seul événement audio ou conteneur d'instrument. Ceci peut par exemple s'avérer utile si vous avez enregistré plusieurs prises lors d'un enregistrement en boucle et que vous souhaitez combiner les meilleures parties de votre enregistrement dans une seule prise (voir "Enregistrement de plusieurs prises de données audio" à la page 26 et "Enregistrement des prises multiples d'un conteneur d'instrument" à la page 29).

Tout sélectionner

Cette option vous permet de sélectionner tous les événements et conteneurs de la Zone Arrangement. Cette fonction est utile pour réaliser de l'édition à grande échelle.

Désélectionner

Cette option désélectionne les éléments que vous avez sélectionnés dans la Zone Arrangement.

Ajouter une Piste…

Sélectionnez cette option pour ouvrir une boîte de dialogue vous permettant d'ajouter des pistes dans votre projet.



Supprimer les pistes sélectionnées

Cette option supprime toutes les pistes sélectionnées dans la Zone Arrangement. Pour sélectionner plusieurs pistes, cliquez sur ces pistes en maintenant la touche [Ctrl]/[Commande] enfoncée.

Réinitialiser Instruments

Cette option vous permet d'envoyer des messages note-off et de réinitialisation des contrôleurs sur tous les canaux d'instrument. Ceci peut s'avérer utile quand des notes se bloquent ou quand le vibrato reste enclenché, après que vous ayez chargé un préréglage d'instrument et joué une note sur votre clavier, par exemple.

Le bouton Éditer Assignation Télécommande

Vous pouvez contrôler à distance certaines fonctions de Sequel via des contrôleurs externes. Pour ce faire, vous avez besoin d'une table de mixage ou d'un clavier MIDI doté d'une prise USB ou MIDI, et il faut que ce contrôleur puisse transmettre des messages MIDI.

Quand vous activez le bouton "Éditer Assignation Télécommande", l'interface utilisateur principale s'éclaircit. Les éléments qui peuvent être assignés à des télécommandes sont encadrés en vert. Cliquez à nouveau sur le bouton pour repasser en mode normal.

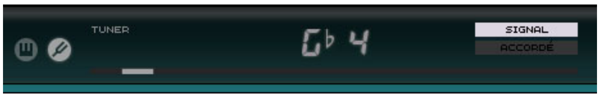
Pour de plus amples informations, voir "Télécommande Sequel" à la page 116.

L'accordeur (Tuner)

Sequel est doté d'un accordeur intégré qui vous permet d'accorder des instruments, tels qu'une guitare ou une basse, avant l'enregistrement.



Quand l'accordeur est activé sur une piste, cette piste est lue en solo. Tous les effets d'insert sont contournés et les effets send sont désactivés.



⇨ Voir "Accord de votre instrument" à la page 24 pour en savoir plus sur le fonctionnement l'accordeur.

Activité d'Entrée Sonore

Ce témoin devient visible dès qu'une activité d'entrée est détectée sur les sources audio connectées.



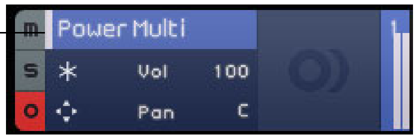
Activité du Clavier Musical

Ce témoin devient visible dès qu’une activité d’entrée ou des messages de contrôleurs sont détectés sur les claviers et contrôleurs MIDI / USB connectés.

Le Témoin d’Activité du Clavier Musical dans la Zone Pilote.

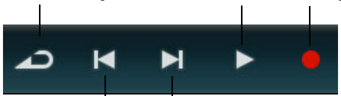


Le Témoin d’Activité du Clavier Musical dans la liste des pistes (pour des pistes d’instrument).



Les commandes de Transport

Activer/Désactiver Cycle Lecture Enregistrer



Passer directement au marqueur précédent/suivant

Les commandes de Transport sont similaires à celles d’un caméscope ou d’un lecteur de DVD.

Le bouton Lecture

Le bouton Lecture vous permet de relire vos projets.

- Pour lancer la lecture, cliquez sur le bouton Lecture.
- Pour arrêter la lecture, cliquez à nouveau sur le bouton Lecture.

Le bouton Enregistrement

Le bouton Enregistrement vous permet d’enregistrer des événements audio ou des conteneurs d’instrument.

- Pour commencer l’enregistrement, cliquez sur le bouton Enregistrement au moment voulu pendant la lecture.
- Pour arrêter l’enregistrement, cliquez à nouveau sur le bouton Enregistrement.

Les boutons de Calage

Les boutons Localiser vous permettent de placer directement le curseur sur des positions de marqueurs ou de vous caler sur le début ou la fin de votre projet.

- Pour vous caler sur le marqueur précédent ou revenir au début du projet, cliquez sur le bouton “Passer au marqueur précédent”.
- Pour vous caler sur le marqueur suivant ou sur la fin du projet, cliquez sur le bouton “Passer au marqueur suivant”.

Le bouton Cycle

Le mode Cycle vous permet de répéter indéfiniment une section de votre projet, afin de l'écouter autant de fois de suite que vous le désirez. Pour créer une zone de bouclage, cliquez et faites glisser le pointeur sur la partie supérieure de la règle.

- Cliquez sur le bouton Cycle pour activer/désactiver le mode Cycle.

Le Métronome

Activez le bouton Métronome Actif/Inactif pour entendre un clic lors de la lecture et/ou l'enregistrement. Le métronome s'aligne sur le tempo et sur la signature rythmique du projet. Pour de plus amples informations sur le Métronome et ses réglages, voir "Activation du clic du métronome" à la page 22.



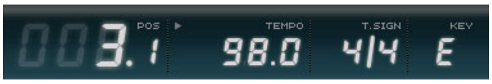
⇨ La Page des Réglages vous permet d'activer ou désactiver le clic pendant la lecture ou l'enregistrement (voir "La Page des Réglages" à la page 104).

Le bouton Mode Performance

En cliquant sur le bouton Mode Performance, vous activez un mode permettant de créer des performances. Pour de plus amples informations sur le mode Performance, voir "Performances" à la page 102.

L'Affichage de la Zone Pilote

L'affichage de la Zone Pilote vous indique la position du curseur dans le projet, le tempo, la signature rythmique et la tonalité de base du projet.



La position dans le projet (POS)

L'affichage de position dans le projet vous indique la position actuelle du curseur en mesures et temps ou en secondes. Pour régler le format temporel, cliquez dans l'angle supérieur droit du champ de position.

Pour modifier la position du projet, vous pouvez procéder des manières suivantes :

- Double-cliquez dans le champ de position du projet et saisissez une position.
- Cliquez dans le champ de position du projet, maintenez enfoncé le bouton de la souris et faites glisser vers le haut ou le bas.
- Cliquez dans la moitié inférieure de la règle, à la position voulue.

Le Tempo (TEMPO)

L'affichage du tempo indique le tempo actuel du projet, à l'emplacement du curseur.

Pour modifier le tempo, vous pouvez procéder des manières suivantes :

- Double-cliquez dans le champ de tempo et tapez le tempo.
- Cliquez sur le champ de tempo, maintenez enfoncé le bouton de la souris et faites glisser vers le haut ou vers le bas.

- Sélectionnez une boucle de votre projet et faites-la glisser sur le champ de Tempo.
  Le tempo du projet s'alignera sur le tempo défini dans le fichier de la boucle.

Utiliser la fonction Calcul du Tempo

La fonction Calcul du Tempo permet de spécifier un tempo en le tapant.

1. Cliquez sur le bouton Learn (Apprendre) en haut à gauche de l'affichage du Tempo pour activer le mode de calcul du tempo.
   Le bouton devient rouge pour indiquer que vous pouvez taper le tempo.



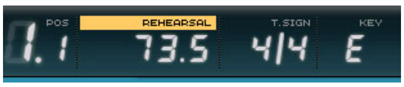
2. Si vous désirez taper le tempo d'un enregistrement musical dont le tempo vous est inconnu, activez la lecture.
3. Tapez le tempo sur la barre d'Espace du clavier de l'ordinateur ou sur une touche d'un clavier musical connecté.
4. Lorsque vous arrêtez de taper, le programme calcule le timing moyen des frappes et l'affiche dans le champ de Tempo.

⇨ Si la piste de tempo est activée, quand vous cliquez sur le bouton Learn et tapez le tempo, la courbe de tempo existante est remplacée par un tempo constant qui correspond à celui que vous avez créé en tapant (voir "Ajouter des changements de tempo" à la page 39).

Utilisation du tempo d'Entraînement (Rehearsal)

Si vous enregistrez un instrument avec Sequel et que vous avez du mal à rester dans le tempo, essayez en activant le mode Entraînement. Le tempo du projet sera réduit, ce qui rendra plus facile l'enregistrement des passages difficiles dans Sequel.

- Pour activer le tempo d'Entraînement, cliquez dans l'angle supérieur droit du champ de tempo.



Le tempo d'Entraînement est activé.

- Pour désactiver le tempo Entraînement et réutiliser le tempo du projet, cliquez à nouveau sur le bouton.

La Signature Rythmique (T.SIGN)

Vous pouvez voir ici la signature rythmique du projet.

Pour modifier la signature rythmique, vous pouvez procéder des manières suivantes :

- Double-cliquez sur le champ de Signature Rythmique et saisissez la signature rythmique voulue.
- Cliquez dans le champ de Signature Rythmique, maintenez enfoncé le bouton de la souris, et faites glisser vers le haut ou vers le bas.

La tonalité de base du projet (KEY)

Vous pouvez voir ici la tonalité de base du projet.

Pour modifier la tonalité de base, vous pouvez procéder des manières suivantes :

- Cliquez sur la valeur et sélectionnez une tonalité dans le menu local.
- Sélectionnez une boucle dans votre projet possédant la tonalité requise et faites-la glisser sur le champ de tonalité.
  Ceci ne fonctionnera que si l'information sur la tonalité a été enregistrée avec le fichier de boucle d'origine.

⇨ Lorsque vous créez un nouveau projet, le premier événement audio que vous insérez dans votre projet détermine la tonalité, à condition que les données de l'événement audio contiennent l'information de la tonalité.

Le Clavier Virtuel

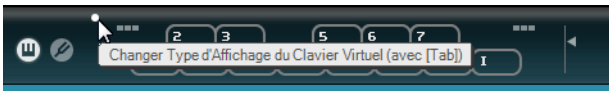
Le clavier virtuel permet de jouer et d'enregistrer en MIDI en utilisant le clavier de l'ordinateur ou la souris. C'est pratique lorsque vous n'avez pas d' instrument MIDI externe sous la main et que vous ne voulez pas dessiner les événements à l'aide du Crayon.

1. Créez ou sélectionnez une piste d'instrument et activez son bouton “Prêt à Enregistrer”.
   Le type de son qui est joué dépend du préréglage sélectionné.
2. Activez le clavier virtuel en cliquant sur le bouton “Afficher/Cacher Clavier Virtuel”.



Vous avez le choix entre deux modes d'affichage du clavier : clavier d'ordinateur et clavier de piano.

- Pour alterner entre ces deux modes, cliquez sur le bouton “Changer Type d'Affichage du Clavier Virtuel”.



Le clavier virtuel affiché en mode clavier d'ordinateur



Le clavier virtuel affiché en mode clavier de piano

3. Jouez une touche à la fois pour créer des notes uniques ou plusieurs notes à la fois pour créer des parties polyphoniques.
   Le nombre maximum de notes pouvant être jouées simultanément varie en fonction du système d'exploitation et de la configuration de votre matériel.

- En mode clavier de piano, vous disposez d'un plus grand nombre de touches, ce qui vous permet de jouer sur deux voix simultanément, comme par exemple la basse et la mélodie principale, ou encore, la grosse caisse et la charleston.

  En mode clavier d'ordinateur, vous pouvez utiliser les deux rangées de touches qui sont affichées sur le clavier virtuel pour créer des notes. En mode clavier de piano, vous pouvez également utiliser les deux rangées de touches qui se trouvent sous celles-ci.

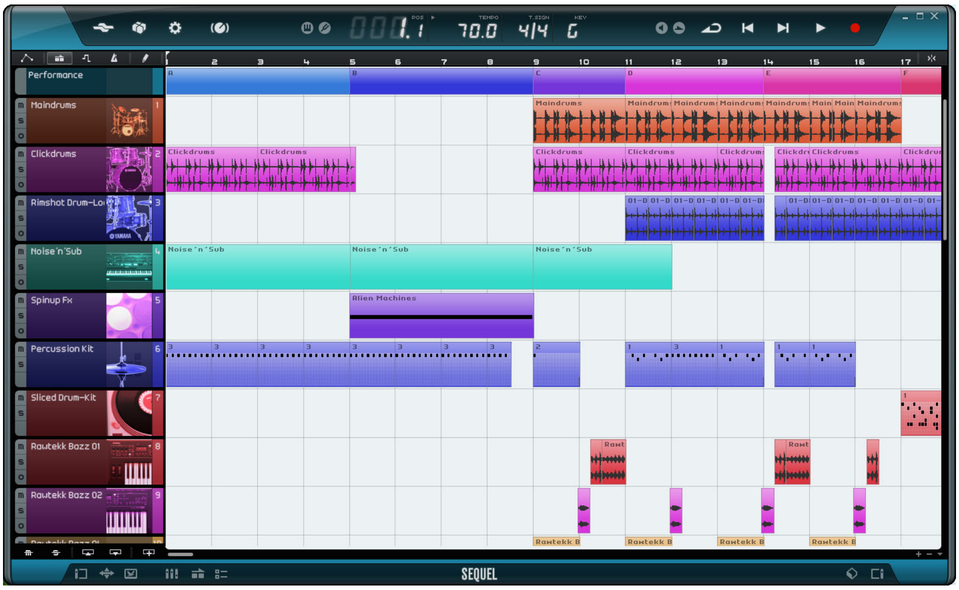
⇨ Lorsque le Clavier Virtuel est actif, les commandes clavier habituelles sont bloquées. Les seules exceptions sont : [*] ("multiplier" sur le pavé numérique) pour enregistrer, [Espace] pour démarrer/arrêter et [Début]/[Commande]-[Début] pour aller au début du projet.

4. Utilisez le fader "Vélocité de la Note" situé à droite du Clavier Virtuel pour régler le volume.
5. Utilisez les icônes "Décalage d'Octave" situées à gauche et à droite du Clavier Virtuel pour décaler les octaves du clavier.



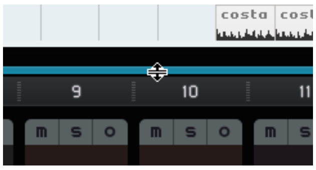
⇨ Vous pouvez également utiliser le clavier virtuel pour pré-écouter des préréglages d'instrument dans la MediaBay.

Présentation

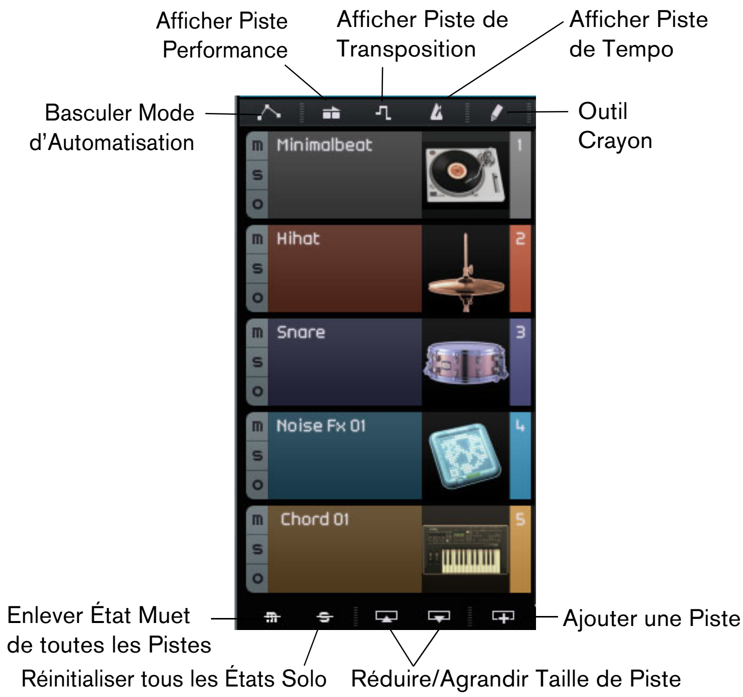


La Zone Arrangement affiche les conteneurs et les événements du projet, le long de la ligne temporelle. Cette zone vous permet d'enregistrer, d'éditer et d'arranger votre projet. Sur la gauche se trouve la liste des pistes et à droite vous pouvez afficher la MediaBay ou la section Effets de sortie.

- Pour redimensionner la Zone Arrangement, survolez la barre située en bas de cette zone avec le pointeur de la souris jusqu'à ce qu'il se change en double flèche, puis faites-le glisser dans le sens vertical. Pour que la Zone Arrangement retrouve son format par défaut, double-cliquez sur le séparateur.



Les boutons de la Liste des pistes



Basculer Mode d'Automatisation

Cliquez sur ce bouton pour alterner entre les différents modes d'automatisation. Vous pouvez afficher, éditer et masquer l'automatisation de votre projet. Pour de plus amples informations sur l'automatisation, voir "Ajouter de l'automatisation" à la page 47.

Afficher Piste Performance

Cliquez sur ce bouton pour afficher/masquer la piste Performance. Pour de plus amples informations, voir le chapitre "Pads de live et mode de lecture enchaînée" à la page 52.

⇨ Même quand elle est masquée, la piste Performance affecte la lecture.

Afficher Piste de Transposition

Cliquez sur ce bouton pour afficher/masquer la piste de Transposition. La piste de Transposition vous permet de définir des changements de tonalité globaux.

- Pour créer un changement de transposition global, sélectionnez l'outil Crayon, puis cliquez sur la piste de Transposition.
- Pour modifier une valeur de transposition, cliquez sur la valeur de transposition dans le conteneur de transposition et faites glisser le pointeur vers le haut ou le bas.
- Pour restaurer la hauteur d'origine, supprimez tous les conteneurs de transposition de la piste de Transposition.

⇨ Même quand elle est masquée, la piste de Transposition affecte la lecture.

Afficher Piste de Tempo

Cliquez sur ce bouton pour afficher/masquer la piste de tempo. Pour de plus amples informations, voir "Ajouter des changements de tempo" à la page 39.

⇨ Même quand elle est masquée, la piste de tempo affecte la lecture.

Outil Crayon

Cliquez sur ce bouton pour activer l'outil Crayon et dessiner des éléments dans la Zone Arrangement. Pour de plus amples informations, voir "L'outil Crayon" à la page 34.

Enlever État Muet de toutes les Pistes

Cliquez sur ce bouton pour annuler l'état muet de toutes les pistes de votre projet.

Réinitialiser tous les États Solo

Cliquez sur ce bouton pour désactiver tous les boutons Solo de votre projet.

Réduire/Agrandir Taille de Piste

Les boutons de redimensionnement des pistes vous permettent de réduire ou d'augmenter la hauteur des pistes. Plus les pistes sont agrandies, plus vous pouvez voir de commandes sur celles-ci.

⇨ Il est également possible de redimensionner une seule piste en faisant glisser ses bords vers le haut ou le bas dans la liste des pistes.

Ajouter une Piste

L'activation de ce bouton ouvre le dialogue Ajouter une Piste, voir "Ajouter une Piste…" à la page 64.

La règle

La règle se situe au-dessus de la Zone Arrangement. Elle affiche la ligne temporelle comportant des nombres qui correspondent aux mesures et aux temps de votre projet. La chronologie et la grille vous permettent d'éditer des événements avec précision, tout en les calant sur le temps. La résolution de la grille dépend du facteur de zoom.

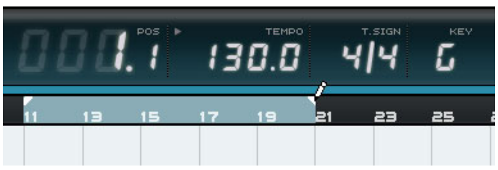
Règle

Grille



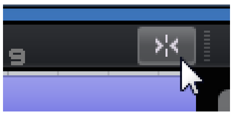
Vous pouvez également vous servir de la règle pour l'édition :

- Pour démarrer ou arrêter la lecture, double-cliquez dans la partie inférieure de la règle.
- Déplacez le curseur en cliquant dans la moitié inférieure de la règle.
- Pour faire un zoom avant ou arrière, cliquez dans la moitié inférieure de la règle et faites glisser le pointeur vers le bas ou le haut.
- Créez une région de cycle en cliquant et en faisant glisser la souris dans la partie supérieure de la règle.
  Le pointeur devient un crayon, lorsque vous le positionnez dans cette partie de la règle.



La fonction “Caler sur la Grille”

Pour activer la fonction “Caler sur la Grille”, cliquez sur le bouton situé tout à droite de la règle.



Quand cette fonction est activée, toutes les éditions que vous effectuez se calent sur la grille. La résolution de la grille dépend du facteur de zoom.

Quand la fonction “Caler sur la Grille” est désactivée, les événements peuvent être librement déplacés et modifiés. Ils ne se calent plus sur la grille.

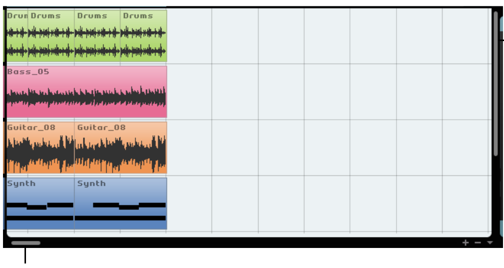
Les commandes de Zoom

Le bouton “+” permet d’effectuer un zoom avant et le bouton “-” un zoom arrière. En bas à droite, vous trouverez le menu local des commandes de zoom, lequel comprend trois options de zoom prédéfinies :

Option	Description
Zoom Arrière Complet	Zoom Arrière montrant tous les événements de la Zone Arrangement.
Zoomer sur le Conteneur	Zoom Avant centré sur l’événement que vous avez sélectionné dans la Zone Arrangement.
Rétablir dernier Zoom	Retour au dernier paramétrage de zoom utilisé.

Les ascenseurs

Les ascenseurs vous permettent de vous placer sur des endroits précis de votre projet.



- L’ascenseur vertical situé à droite de la Zone Arrangement vous permet de faire défiler votre projet vers le haut ou le bas.
- L’ascenseur horizontal situé en bas de la Zone Arrangement vous permet de faire défiler votre projet vers la gauche ou la droite.

⇨ Vous pouvez également utiliser votre molette de souris pour faire défiler votre projet vers le haut et vers le bas ou actionner [Maj] + la molette de la souris pour faire défiler le projet vers la gauche et vers la droite.

Les Contrôles de Piste

Chaque piste est dotée d'un ensemble de commandes. Ces commandes sont décrites dans les sections suivantes.

- Pour afficher tous les contrôles de piste disponibles, il vous faudra peut-être augmenter la hauteur de la piste.

Rendre Muet

Cliquez sur ce bouton sur une piste pour couper la sortie de cette piste.

Solo

Cliquez sur ce bouton sur une piste pour couper la sortie de toutes les autres pistes.

Prêt à enregistrer



Cliquez sur ce bouton pour activer l'enregistrement sur une piste. Vous pouvez enregistrer simultanément sur 8 pistes au maximum.

Convertir en Piste d'Instrument (uniquement sur les pistes Beat)

Cliquez sur ce bouton pour convertir la piste Beat en piste d'instrument et remplacer tous les conteneurs de patterns par des conteneurs d'instrument.



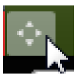
Ceci vous permet de procéder à des ajustements plus précis, comme par exemple créer des triples croches ou modifier la longueur des notes. Les pistes d'instrument vous permettent également d'utiliser les contrôleurs MIDI.

Fondus automatiques (pistes audio uniquement)



Cliquez sur ce bouton pour appliquer un court fondu aux bordures de tous les événements de la piste. C'est utile pour éliminer les pops et les clics qui peuvent se produire lors du passage d'un événement à un autre.

Ouvrir/Fermer Fenêtre d'Instrument (pistes d'instrument uniquement)



Cliquez sur ce bouton pour ouvrir le tableau de bord de l'instrument assigné à la piste d'instrument. Ce tableau de bord vous permet de configurer les paramètres de l'instrument. Pour obtenir la description des instruments VST disponibles et de leurs paramètres, voir le chapitre "Synoptique des effets et instruments" à la page 125.

Geler



Les plug-ins d'effet et les préréglages de piste d'instrument peuvent nécessiter beaucoup de puissance de calcul. Si vous utilisez un grand nombre de ces pistes, il se peut que votre ordinateur ne parvienne plus à lire correctement la piste (le témoin de Charge de l'Ordinateur s'allume, vous entendez des craquements, etc.). Pour y

remédier vous pouvez geler la piste en cliquant sur le bouton Geler. Après un gel, vous entendez la piste comme avant, mais les effets d'insert ou les préréglages de piste d'instrument ne sont plus calculés en temps réel, ce qui allège la charge du processeur.

Normalement, vous gelez une piste lorsque vous avez fini d'y travailler et que vous n'avez plus à la modifier.

Quand vous gelez une piste, voici ce qui se passe :

- Le programme restitue la sortie de la piste, avec tous les effets d'insert et les préréglages de piste d'instrument, dans un fichier audio.
- Lors de la lecture, c'est le fichier audio restitué qui est lu. Vous pouvez tout de même régler le niveau et le panoramique, faire des réglages d'EQ et régler les effets send et effets de sortie.
- Les pistes gelées ne peuvent plus être éditées ou supprimées.
- Pour modifier les événements d'une piste gelée ou configurer les paramètres des effets d'insert ou des préréglages de piste d'instrument, dégelez cette piste en cliquant à nouveau sur son bouton Geler.
  Ceci réactive la piste gelée et les fichiers gelés sont supprimés.

Volume et panoramique de Piste

Pour contrôler le volume de sortie de la piste et son panoramique, faites glisser les curseurs correspondants dans la liste des pistes. Vous pouvez également double-cliquer sur les valeurs correspondantes et saisir manuellement de nouvelles valeurs. Pour réinitialiser un fader à son réglage par défaut, faites un [Ctrl]/[Commande]-clic dans la zone de ce fader.

Sélection des entrées (pistes audio uniquement)



Cliquez sur le bouton "Sélection Entrée" afin d'accéder à un menu local dans lequel vous pourrez sélectionner l'une des entrées de votre interface audio. Pour des informations plus détaillées sur la configuration de votre interface, voir le chapitre "Configuration de votre système" à la page 9.

Images de Piste

Pour chaque piste, vous pouvez configurer une image de piste. Ceci est décrit en détail dans la section "La Page des Images de Piste" à la page 99.



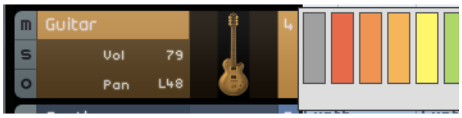
Indicateur de piste



Les vu-mètres des pistes offrent un affichage graphique du niveau de sortie des pistes audio et d'instrument.

Sélecteur de Couleur

Cliquez sur le Sélecteur de Couleur pour ouvrir la palette de couleurs et sélectionner une couleur de piste. Tous les événements ou conteneurs présents sur cette piste changeront de couleur en conséquence. Vous trouverez également un Sélecteur de Couleur dans le Mixer (voir “Réglage de la couleur de piste” à la page 100).



Utilisation des pistes

Sélection des pistes

Pour sélectionner une piste, cliquez sur son nom. Pour sélectionner plusieurs pistes, cliquez sur ces pistes en maintenant la touche [Ctrl]/[Commande] enfoncée.

Renommer les pistes

Pour renommer une piste, double-cliquez sur son nom et saisissez-en un nouveau.

Numéros de pistes

Les pistes font l’objet d’une numérotation automatique en fonction de leur ordre dans la liste des pistes. Vous pouvez changer l’ordre des pistes en cliquant sur celles que vous souhaitez déplacer et en les faisant glisser vers le haut ou le bas. Pendant que vous déplacez une piste, le numéro de piste change en fonction de sa nouvelle position dans la liste des pistes.

Automatisation des pistes

En automatisant des pistes, vous pouvez enregistrer des modifications automatiques de paramètres, tels que le volume ou le panoramique, pendant la lecture du projet. Par exemple, si vous désirez que la batterie soit moins forte au début du projet, puis plus forte vers la fin, vous pouvez paramétrer Sequel pour que cette modification s’opère de façon automatique.



Le bouton d’automatisation possède trois états :

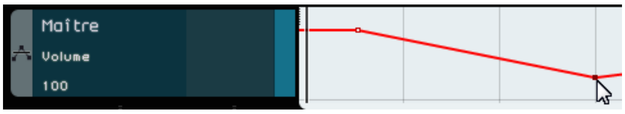
Option	Description
Cacher	La piste d’Automatisation générale et les commandes d’automatisation sont masquées.
Éditer	La piste d’Automatisation générale et les commandes d’automatisation des pistes sont affichées et vous pouvez voir et d’éditer les données d’automatisation. Cliquez sur le champ supérieur pour sélectionner le paramètre que vous désirez automatiser. Vous pouvez ainsi automatiser plusieurs réglages de piste simultanément, mais vous ne pouvez visualiser qu’un seul paramètre d’automatisation à la fois. Pour des informations plus détaillées concernant la création et l’édition des données d’automatisation, reportez-vous à la section “Ajouter de l’automatisation” à la page 47.

Option	Description
Afficher	La piste d'Automatisation générale et les autres pistes montrent les données d'automatisation des paramètres sélectionnés, mais vous ne pouvez pas modifier ces paramètres d'automatisation.

Contrôles d'automatisation de piste



Automatisation Générale



Utilisation des conteneurs et des événements

Pour obtenir une description des fonctions d'édition de la Zone Arrangement, voir "Fonctions d'édition communes" à la page 30.

Utilisation de la MediaBay

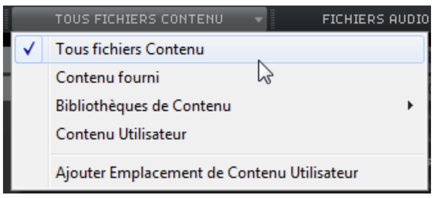
La MediaBay vous permet de rechercher des fichiers de média sur votre ordinateur. Vous pouvez également y définir ce qu'on appelle les tags ou attributs des fichiers de média. Ceux-ci vous permettent de filtrer les résultats de vos recherches.

La MediaBay se divise en deux sections : la section Filtre et la liste des résultats.



Sélection de l'emplacement à parcourir

En haut de la MediaBay, vous pouvez trouver le menu local Sélectionner Emplacement répertoire. Ce menu vous permet de choisir quels contenus afficher dans la MediaBay. Vous pouvez également ajouter vos propres fichiers de contenus (voir "Ajouter du Contenu Utilisateur" à la page 80).



Sélectionner un type de média

Le menu local “Sélectionner Type de Média” vous permet de sélectionner le type de média à afficher dans la liste des résultats.

Filtrer les fichiers média

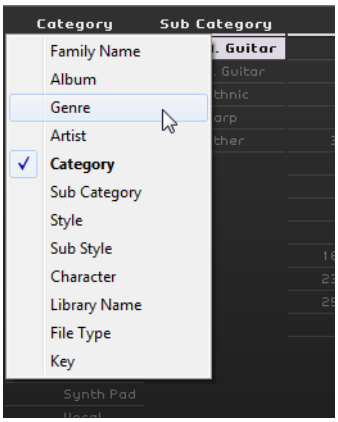
Filtrage par attributs

Pour afficher la section Filtre, cliquez sur le bouton “Afficher Filtre”. Cette section vous permet de filtrer la liste en fonction des attributs définis pour les contenus : Category/Sub Category (catégorie/sous-catégorie), Style/Sub Style (style/sous-style) et Character (caractère). Il vous est ainsi plus facile de rechercher des fichiers appartenant à un certain style ou possédant des caractéristiques spécifiques.



Quand vous cliquez sur l’une des options de la colonne d’attributs, les fichiers qui correspondent à cet attribut s’affichent dans la liste des résultats à droite. Tous les autres fichiers sont grisés. Le numéro affiché devant un attribut indique combien de fichiers correspondent à ce critère.

⇨ Quand la section Filtre est en fenêtre active, vous pouvez utiliser les touches fléchées pour passer d’une colonne à l’autre et appuyer sur [Ctrl]/[Commande]-[Espace] pour sélectionner ou désélectionner l’option actuelle.



- Pour modifier les attributs affichés dans une colonne, cliquez sur l’en-tête de cette colonne et sélectionnez un autre attribut dans le menu local.

Filtrage par famille

Quand vous sélectionnez un fichier de contenu d'usine qui possède l'attribut Famille, le bouton “Afficher fichiers de même famille” devient disponible. Activez ce bouton pour afficher uniquement les fichiers qui appartiennent à la même famille. La colonne Family Name (nom de famille) de la section Filtre vous permet de parcourir toutes les familles. Cliquez à nouveau sur le bouton “Afficher fichiers de même famille” pour revenir à l'affichage non filtré précédent.



Filtrage par texte

En haut de la liste des résultats, vous pouvez voir le champ “Filtre Texte”. Tapez le nom que vous souhaitez rechercher et appuyez sur [Retour] pour afficher les résultats.

Filtrage par note

Vous pouvez utiliser le filtrage par note (Rating) pour afficher uniquement les fichiers supérieurs à une certaine note.

Permuter Résultats

Quand vous cliquez sur le bouton “Permuter Résultats”, les entrées de la liste des résultats apparaissent dans un ordre aléatoire.

Réinitialiser les Filtres

Pour réinitialiser tous les filtres, cliquez sur le bouton “Réinitialiser les Filtres” situé dans l'angle supérieur gauche de la liste des résultats.

Pré-écoute des fichiers de média

Vous pouvez pré-écouter les fichiers en activant le bouton “Activer Mode Pré-écoute” et en sélectionnant un fichier. Vous réglez le volume avec le champ de valeur à gauche. Si vous pré-écoutez un fichier pendant la lecture, ce sont le tempo et la tonalité du projet qui seront utilisés. Si vous pré-écoutez en mode Stop, le fichier de média sera lu à son tempo et sa tonalité d'origine.



Ajouter du Contenu Utilisateur

Sequel est fourni avec des milliers de boucles très intéressantes, mais vous pouvez également ajouter des boucles provenant d'autres bibliothèques de sons ou des contenus que vous avez créés vous-mêmes.

⚠ Quand vous ajoutez de nouveaux contenus dans Sequel, la MediaBay doit analyser les fichiers ajoutés afin de les reconnaître. Sous Windows, cette analyse se déclenche automatiquement lorsque la lecture est arrêtée. Assurez-vous donc que Sequel n'est pas en lecture quand vous ajoutez des boucles. Sous Mac OS X, vous devez redémarrer Sequel après avoir ajouté des nouveaux contenus.

Ajouter un emplacement de contenu utilisateur

Pour ajouter une nouvelle bibliothèque de sons à partir d'un disque dur, d'un CD ou d'un DVD, voici comment procéder :

1. Dans le menu local "Sélectionner Emplacement répertoire", sélectionnez "Ajouter Emplacement de Contenu Utilisateur".
2. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, naviguez jusqu'au dossier que vous désirez utiliser et cliquez sur OK.
   La boîte de dialogue "Spécifier Nom du Lieu à scanner" s'ouvre.
3. Attribuez un nom à votre nouvel emplacement de contenu et cliquez sur OK.
   Le dossier défini est alors ajouté au sous-menu "Contenu Utilisateur" dans le menu local "Sélectionner Emplacement répertoire".

Ajout de contenus par glisser-déposer

Pour ajouter des contenus par glisser-déposer, voici comment procéder :

1. Glissez-déposez vos événements, conteneurs ou dossiers dans la MediaBay.
   Une boîte de dialogue s'ouvre.
2. Cliquez dans la colonne Valeur et sélectionnez un attribut dans le menu local.
   L'attribut sélectionné est alors enregistré dans le fichier. Les attributs vous permettent d'organiser et de parcourir plus facilement vos fichiers.
3. Si vous importez un fichier unique, saisissez un nom dans la zone de texte située en bas de la fenêtre.
4. Cliquez sur OK.
   Le ou les fichiers sont ajoutés à vos contenus utilisateur.

Le dossier des contenus utilisateur

Quand vous sélectionnez "Contenu Utilisateur" dans le menu local "Sélectionner Emplacement répertoire", seuls les fichiers de votre Contenu Utilisateur sont affichés.

L'arborescence

Quand vous sélectionnez un emplacement de Contenu Utilisateur dans la liste des résultats, le bouton "Arborescence" devient disponible dans la section Filtre. Quand vous activez ce bouton, les contenus utilisateur s'affichent dans une structure hiérarchique de dossiers.

Supprimer le média sélectionné

Pour supprimer un fichier de média, sélectionnez-le et cliquez sur le bouton "Supprimer Média Sélectionné". Notez toutefois que les contenus d'usine ne peuvent pas être supprimés.



Définition des attributs

Pour définir ou modifier les attributs associés au fichier de média sélectionné dans la liste des résultats, vous avez plusieurs possibilités :

- Pour changer la note, cliquez dans le champ Rating et faites glisser le pointeur.
- Pour changer les attributs Tempo ou “Bars & Beats”, cliquez dans le champ correspondant, puis cliquez à nouveau et tapez la nouvelle valeur.
- Pour changer les attributs Key, Sub Style et Sub Category, cliquez dans le champ correspondant, puis cliquez à nouveau pour ouvrir un menu dans lequel vous pourrez choisir une nouvelle valeur.
- Pour changer l’attribut Character, cliquez dans le champ correspondant, puis cliquez à nouveau pour ouvrir un dialogue dans lequel vous pourrez modifier les réglages.

⇨ Vous pouvez sélectionner plusieurs fichiers simultanément afin de changer leurs attributs en une seule fois en maintenant [Maj] ou [Ctrl]/[Commande].

Utilisation de la fonction glisser-déposer

Vous pouvez faire glisser les fichiers et préréglages de la MediaBay vers les différentes zones du programme. Quand vous faites glisser une boucle ou un préréglage dans une section vide de la Zone Arrangement, une nouvelle piste du type correspondant est créée.

Fichiers Audio

Il est possible de faire glisser les fichiers audio dans la Zone Arrangement ou dans la section des pads de la page Beat.

Boucles MIDI

Vous pouvez faire glisser les boucles MIDI dans la Zone Arrangement. Une piste d’instrument est alors créée.

Sons d’Instrument

Vous pouvez faire glisser les sons d’instrument dans une section vide de la liste des pistes. Une piste d’instrument contenant le son de l’instrument est alors créée. Quand vous faites glisser un son d’instrument sur une piste d’instrument déjà créée, le préréglage de cette piste d’instrument est remplacé.

Préréglages de piste audio

Vous pouvez faire glisser les préréglages de piste audio dans une section vide de la Zone Arrangement. Une nouvelle piste audio utilisant ce préréglage est alors créée. Quand vous faites glisser un préréglage de piste audio sur une piste audio déjà créée, le préréglage de cette piste audio est remplacé.

Banques de Patterns

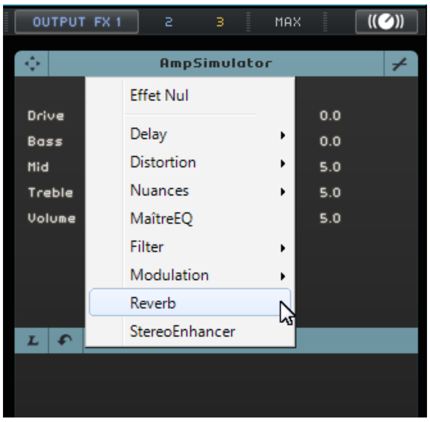
Vous pouvez faire glisser les banques de patterns, c’est-à-dire les préréglages de pistes comprenant un pattern rythmique, un kit de batterie et des paramètres de piste, dans une section vide de la Zone Arrangement. Une piste Beat utilisant ce préréglage est alors créée. Quand vous faites glisser une banque de patterns sur une piste Beat, le préréglage de piste rythmique (ou Beat) actuel est remplacé.

Vous pouvez également déposer des banques de patterns sur les différentes zones de la page Beat. Selon l’endroit où vous déposez la banque, seuls les patterns, seul le son (le kit de batterie) ou les deux sont remplacés.

Effets de Sortie

Vous pouvez appliquer trois effets de sortie personnalisés au canal Master. Ces effets s'appliquent en pré-fader. Qui plus est, vous pouvez activer l'effet post-fader Maximizer. Pour des détails sur les effets et leurs paramètres, voir le chapitre "Synoptique des effets et instruments" à la page 125.

Pour ouvrir le panneau des Effets de sortie, cliquez sur le bouton correspondant en bas à droite de la fenêtre du programme.



La Zone Multi

Introduction

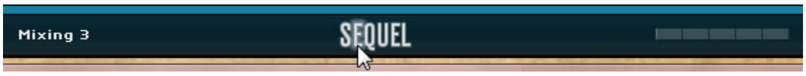
La Zone Multi est le lieu où vous effectuez toutes les opérations de mixage, de traitement des effets et d'édition avancée. De plus, la Zone Multi comprend la Page Performance, une page qui vous permet de jouer votre projet en live. La page des Réglages contient les options globales qui vous permettront de configurer Sequel en fonction de vos besoins.

Les six boutons situés en bas à gauche de la Zone Multi vous permettent d'accéder aux pages correspondantes :

- Page Inspecteur de piste
- Page Éditeur
- Page des Images de Piste
- Page Mixer (Console)
- Page Performance
- Page des Réglages



En bas au centre de la Zone Multi, vous pouvez voir le nom du programme. Quand vous le survolez avec le pointeur de la souris, le nom du projet et un témoin de charge de traitement apparaissent, respectivement à gauche et à droite du nom du programme.



Les boutons situés en bas à droite de la Zone Multi vous permettent d'accéder à la MediaBay et à la section Effets de sortie. Ces deux sections sont situées à droite de la Zone Arrangement.



La page Inspecteur de piste

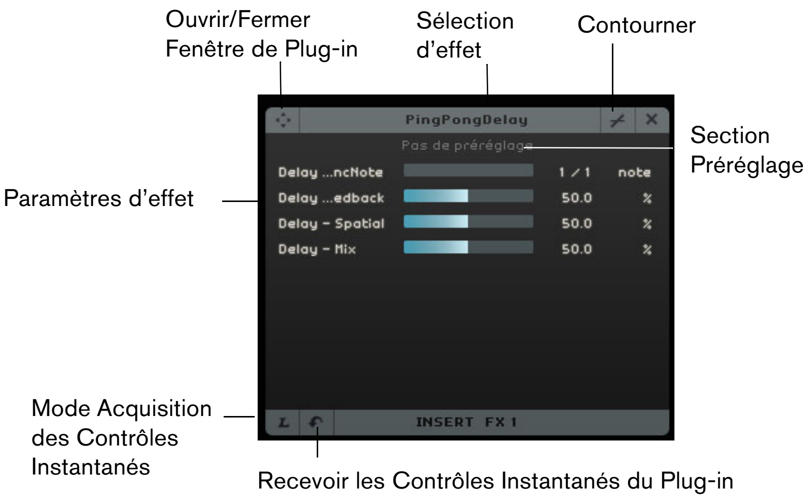


L'Inspecteur de Piste vous permet d'ajouter des effets et des instruments à votre projet. Il comporte plusieurs boutons grâce auxquels vous pouvez afficher et masquer les différents panneaux qui contiennent les paramètres de la piste sélectionnée. La tranche de canal de la piste sélectionnée est affichée à gauche.

- Pour afficher ou masquer un panneau, cliquez sur le bouton correspondant en haut de l'Inspecteur de Piste.

Commandes globales des panneaux

Les panneaux des effets, des instruments et de l'égaliseur comportent la plupart des commandes suivantes.



- Pour sélectionner un effet d'insert ou send, cliquez dans le champ "Sélectionner le type d'effet" et sélectionnez une option dans le menu local.
- Pour sélectionner un préréglage, cliquez dans le champ des préréglages et sélectionnez une option dans le menu local.
- Pour contourner un effet ou l'égaliseur, cliquez sur le bouton Bypass.
- Pour assigner des Contrôles Instantanés, servez-vous des boutons "Mode Acquisition des Contrôles Instantanés" et "Recevoir les Contrôles Instantanés du Plug-in" (voir "Contrôles Instantanés" à la page 120).
- Pour ouvrir ou fermer le panneau natif du plug-in, cliquez sur le bouton "Ouvrir/Fermer Fenêtre de Plug-in".

Gestion des préréglages

- Pour sélectionner un préréglage, ouvrez l'explorateur de préréglages en cliquant dans le champ de préréglage d'effet ou d'Instrument.

Dans l'explorateur de préréglages, vous avez les possibilités suivantes :

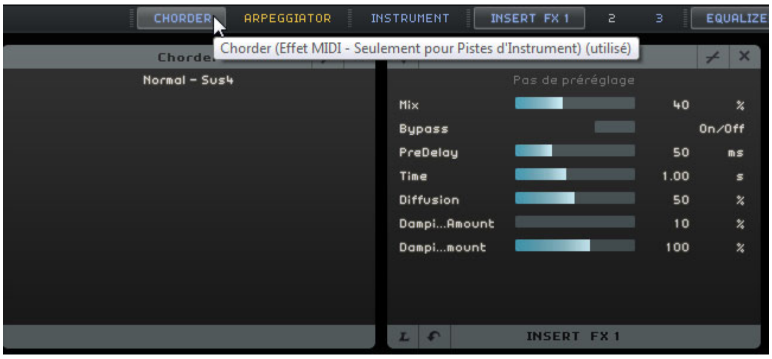
- Pour trouver le préréglage qui vous convient, servez-vous des filtres Category (catégorie) et Sub Category (sous-catégorie).
- Pour appliquer un préréglage, double-cliquez dessus.
- Pour revenir au dernier préréglage sélectionné, cliquez sur le bouton "Rétablir le préréglage" en bas à gauche de l'explorateur de préréglages.

Panneaux des pistes d'instrument

Sur les pistes d'instrument, vous disposez de trois panneaux supplémentaires : Chorder, Arpeggiator et Instrument.

Chorder

Le Chorder joue automatiquement des accords lorsque vous appuyez sur une touche de votre clavier MIDI.



Arpeggiator

L'arpégiateur créé automatiquement des motifs basés sur les notes que vous jouez, et crée ainsi un excellent rythme à l'effet sympathique. Le motif est joué pour toute la durée de la note.



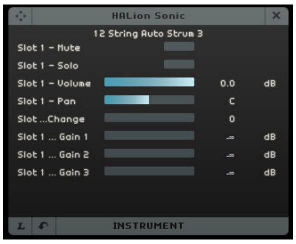
Voici les paramètres disponibles :

Paramètre	Description
Quantize	Détermine la résolution des patterns de l'Arpeggiator.
Octave Range	Détermine le nombre d'octaves sur lesquelles le pattern s'étend au-dessus ou en dessous de la note que vous jouez.

Paramètre	Description
Transpose Step	Détermine le nombre de pas dont le pattern change chaque fois qu'il est redémarré.
Transpose Play Direction	Détermine si le pattern est lu vers le haut, le bas ou dans les deux sens.
Arpeggiator Play Mode	Détermine le type de pattern lu. Quand vous sélectionnez Phrase, une seule note jouée déclenche toute une gamme.

Instrument

Le panneau d'instrument comprend huit commandes provenant du préréglage sélectionné.



Panneau des effets d'insert

Chaque piste peut intégrer trois effets d'insert en pré-fader. Par pré-fader, on entend que le niveau de signal audio envoyé vers l'effet ne change pas quand vous augmentez ou diminuez le fader de la piste.

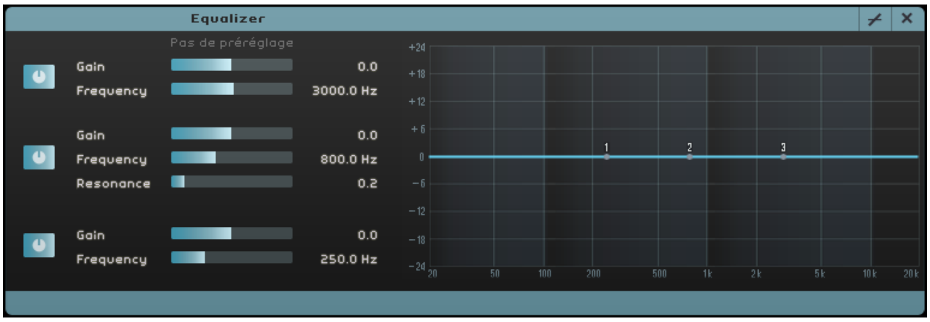


L'effet d'insert 3 s'applique après l'égaliseur dans la chaîne du signal. Par conséquent, tout changement apporté aux paramètres de l'égaliseur affecte le signal transmis à l'effet.

Pour de plus amples détails sur les effets, voir "Paramètres d'effet" à la page 125.

Panneau de l'égaliseur

Le panneau de l'Égaliseurs contient un EQ à trois bandes. La bande grave détermine la fréquence au niveau de laquelle les tonalités graves sont affectées. La bande moyenne détermine la fréquence au niveau de laquelle les tonalités moyennes sont affectées. La bande haute détermine la fréquence au niveau de laquelle les tonalités hautes sont affectées.



- Le curseur de Gain détermine le gain ou le volume de la bande d'EQ.
- Le curseur Frequency détermine la fréquence de la bande d'EQ.
- Le curseur Resonance détermine la plage de fréquences de la bande moyenne de l'EQ.
  Faites glisser le curseur vers la gauche ou la droite pour élargir ou raccourcir la plage.
- Pour réinitialiser les paramètres de l'EQ, ouvrez le menu local des préréglages et sélectionnez RESET.

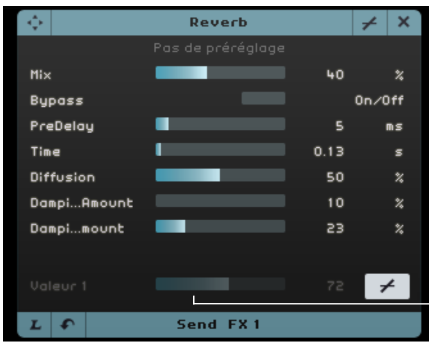
L'affichage de la courbe d'EQ

Vous pouvez également activer les modules d'EQ et configurer les paramètres à l'aide de la courbe d'EQ.

- Pour régler le gain, faites glisser un point de la courbe vers le haut ou le bas.
- Pour régler la fréquence, faites glisser un point de la courbe vers la gauche ou la droite.
- Pour régler la résonance, cliquez sur le point de courbe de la bande 2, appuyez sur [Maj] et faites glisser le pointeur vers le haut ou le bas.
- Pour désactiver un module d'EQ, double-cliquez sur le point correspondant sur la courbe ou faites-le glisser en dehors de l'affichage.

Panneau des effets send

Chaque projet peut comporter deux effets Send. Ceux-ci vous permettent d'appliquer un même effet à toutes les pistes. Vous réduisez ainsi la charge CPU imposée à votre ordinateur. Vous pouvez utiliser n'importe quel effet en tant qu'effet send.



Fader de Valeur

Le fader de Valeur détermine la proportion de signal transmise à l'effet send (voir “Effets Send” à la page 45).

⇨ Les effets send sont globaux pour toutes les pistes. Si vous désirez désactiver un effet send sur une piste en particulier, cliquez sur le bouton Désactiver correspondant.

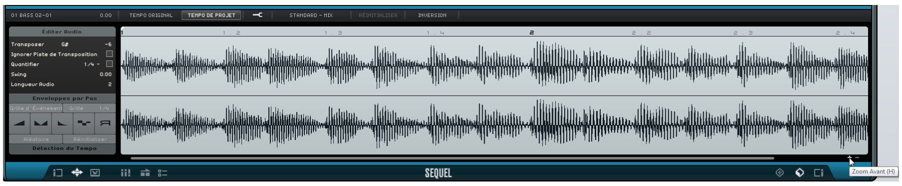
La Page Éditeur

La page Éditeur vous offre des fonctions d'édition avancées pour vos événements audio, conteneurs d'instrument et patterns rythmiques. Quand vous sélectionnez un événement audio dans la Zone Arrangement, la page Éditeur montre l'Éditeur d'Échantillons. Quand vous sélectionnez un conteneur d'instrument, c'est l'Éditeur Clavier qui apparaît. Si vous sélectionnez un pattern rythmique, la page Beat s'affiche.



L'Éditeur d'Échantillons

L'Éditeur d'Échantillons vous permet d'éditer le fichier audio sélectionné. La principale section de l'Éditeur d'Échantillons offre un affichage détaillé de la forme d'onde de votre fichier audio.



- Pour faire un zoom avant ou arrière, servez-vous des boutons “+” et “-” situés dans le coin inférieur droit ou cliquez dans la règle en haut de l'Éditeur d'Échantillons et faites-la glisser vers le haut ou le bas.
- Utilisez l'ascenseur situé en bas pour défiler vers la gauche ou la droite.

L'Éditeur d'Échantillons contient deux autres sections qui permettent d'éditer des enveloppes par pas et de détecter le tempo d'un fichier audio (voir “Édition des enveloppes par pas” à la page 111 et “Détection du tempo d'un fichier audio” à la page 113).

En haut à gauche de l'Éditeur d'Échantillons, vous pouvez trouver les paramètres de configuration audio globaux :

Nom d'événement/Renommer un événement

Pour renommer un événement, cliquez dans le champ de nom et saisissez un nouveau nom.

Volume

Vous pouvez régler le volume d'un événement en cliquant sur le champ Volume et en faisant glisser le pointeur vers le haut ou le bas. Pour ce faire, vous pouvez également double-cliquer dans le champ Volume et saisir une valeur.

Tempo Original vs. Tempo de Projet

Vous pouvez alterner entre les modes Tempo d'origine et Tempo de projet en cliquant sur les boutons correspondants :

- En mode Tempo de projet, le tempo de l'événement est aligné sur celui du projet. Le tempo des données audio est réduit ou augmenté et la taille de l'événement change en conséquence.
- En mode Tempo d'origine, l'événement conserve le tempo du fichier audio correspondant.

L'outil Warp Libre

L'outil Warp Libre vous permet de définir manuellement le mode d'alignement des données audio sur les mesures et les temps. Quand l'outil Warp Libre est activé, vous pouvez cliquer dans la forme d'onde pour ajouter des onglets Warp, puis déplacer ceux-ci vers la gauche ou la droite afin de modifier le timing des données audio et de les étirer/comprimer. Voir "Quantification Audio et adaptation warp" à la page 109 pour des informations plus détaillées.

⇨ Les réglages Warp sont enregistrés avec le projet.

Mode de modification de la durée

Dans le menu local "Régler le Mode de Modification de la Durée", vous pouvez sélectionner un préréglage d'algorithme qui déterminera la qualité des données audio comprimées ou étirées. Pour de plus amples détails, voir "À propos des algorithmes de modification de la durée et de correction de hauteur" à la page 107.

Réinitialiser Réglages Warp

Le bouton "Réinitialiser Réglages Warp" réinitialise tout changement effectué avec l'outil Warp Libre. Cette fonction supprime tous les onglets warp, et remet les mesures et les temps à leur position d'origine.

Inverser Audio Sélectionné

Vous pouvez inverser l'événement ou la région sélectionnée en cliquant sur le bouton Inversion. Tous les onglets Warp sont supprimés quand vous inversez les données audio.

Éditer Audio – Transposer

Vous pouvez changer la tonalité d'un événement en cliquant sur le champ Transposition et en faisant glisser le pointeur vers le haut ou le bas. Pour ce faire, vous pouvez également double-cliquer dans le champ Transposition et saisir une valeur.

À gauche du champ Transposition, vous pouvez voir la tonalité de base (A, Bb, C#, etc.) de l'événement. Quand cette information n'est pas disponible en raison de l'absence d'attribut de tonalité, ce témoin est vide. Les conteneurs que vous enregistrez affichent la tonalité définie pour le projet.

Éditer Audio – Ignorer Piste de Transposition

Vous pouvez faire en sorte qu'un événement ne respecte pas les modifications de transposition globales de la piste de Transposition en activant l'option "Ignorer Piste de Transposition".

Éditer Audio – Quantifier (uniquement en mode Tempo de Projet)

Le menu local “Spécifier Résolution de la Grille” vous permet de sélectionner une valeur de quantification pour la quantification et le swing. L’option “Activer/Désactiver Quantification” vous permet de quantifier l’événement audio selon le tempo du projet. Voir “Quantification Audio” à la page 109 pour des informations plus détaillées.

Éditer Audio – Swing (uniquement en mode Tempo de Projet)

La fonction Swing vous permet d’ajouter une touche plus humaine à votre événement audio. Vous pouvez ajuster l’effet de swing par rapport à la résolution de grille : par exemple, si la valeur de résolution de la grille est paramétrée sur la croche, seules les croches seront affectées.

Éditer Audio – Longueur Audio (uniquement en mode Tempo de Projet)

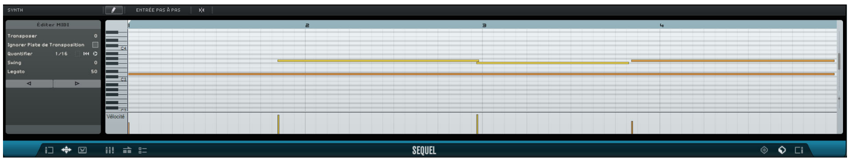
L’option “Longueur Audio” vous permet de saisir manuellement la longueur des données audio en mesures. Ceci peut s’avérer utile si la longueur du fichier audio n’a pas été détectée, mais que vous connaissez sa longueur en mesures.

⇨ Quand vous modifiez la valeur de longueur audio, la durée des données audio est modifiée.

L’Éditeur Clavier

L’Éditeur Clavier vous permet d’éditer vos conteneurs d’instrument. Le conteneur sélectionné dans la Zone Arrangement est affiché dans la section principale de l’Éditeur Clavier.

Les fonctions principales d’édition de l’Éditeur Clavier sont décrites dans la section “L’Éditeur Clavier” à la page 35.



- Pour faire un zoom avant ou arrière, servez-vous des boutons “+” et “-” situés dans le coin inférieur droit ou cliquez dans la règle en haut de l’Éditeur Clavier et faites-la glisser vers le haut ou le bas.
- Pour faire un zoom avant dans le sens vertical, survolez le côté gauche du clavier de piano de manière à ce qu’il prenne la forme d’une main, cliquez et faites glisser vers la gauche ou la droite.
- Servez-vous de l’ascenseur horizontal en bas pour défiler vers la gauche ou la droite et de l’ascenseur situé à droite pour défiler vers le haut ou le bas. Vous pouvez également utiliser la molette de la souris pour faire défiler l’affichage vers le haut ou le bas, ou appuyer sur [Maj et vous servir de la molette pour faire défiler l’affichage vers la gauche ou la droite.
- Cliquez sur le clavier de piano pour écouter les différentes notes.

En haut à gauche de l’Éditeur Clavier, voici les paramètres que vous pouvez configurer :

Renommer Conteneur

Vous pouvez renommer le conteneur en cliquant dans ce champ de nom et en saisissant un nouveau nom.

Outil Crayon

Cliquez sur ce bouton pour activer l’outil Crayon et dessiner des notes dans l’Éditeur Clavier.

Entrée Pas à Pas

Cette fonction vous permet d'entrer des données d'instrument, note par note et temps par temps, à l'aide d'un clavier ou d'un contrôleur MIDI. Vous pouvez ainsi entrer rapidement des données dans les conteneurs d'instrument.

Quand vous activez le mode Entrée Pas à Pas, une ligne de position verticale bleue apparaît. Chaque fois que vous appuyez sur une touche, une note est créée à ce niveau. La durée de la note est déterminée par la résolution de la grille.

Vous pouvez utiliser les touches fléchées gauche et droite de votre clavier d'ordinateur pour décaler la ligne verticale de position.

Calage

Quand le Calage est activé, toutes les opérations d'édition de l'Éditeur Clavier sont calées sur la grille. La résolution de la grille dépend du facteur de zoom. Quand le Calage est désactivé, les notes peuvent être librement déplacées et modifiées. Elles ne se calent plus sur la grille.

Éditer MIDI – Transposer

Vous pouvez modifier la tonalité du conteneur en ajustant la valeur de transposition.

- Pour changer de tonalité, cliquez sur la valeur de Transposition et faites glisser vers le haut ou le bas. Vous pouvez également double-cliquer et entrer une valeur comprise entre -24 et 24.

À gauche de la valeur Transposition, vous pouvez voir la tonalité de base (A, Bb, C#, etc.) du conteneur. Quand cette information n'est pas disponible en raison de l'absence d'attribut de tonalité, ce champ est vide. Les conteneurs que vous enregistrez affichent la tonalité définie pour le projet.

Edit MIDI – Ignorer Piste de Transposition

Vous pouvez faire en sorte qu'un conteneur ne respecte pas les modifications de transposition globales de la piste de Transposition en activant l'option "Ignorer Piste de Transposition".

Éditer MIDI – Quantifier

Vous sélectionnez une valeur de quantification dans le menu local "Spécifier Résolution de la Grille". Cette valeur servira pour toutes les fonctions relatives à la quantification, notamment le swing et les triolets. Ce réglage sera utilisé pour toutes les fonctions relatives à la quantification telles que swing et triolets et détermine également la résolution de grille dans l'Éditeur Clavier.

Quand vous activez le bouton "Triolets Actif" situé à côté de la valeur de quantification, vous pouvez saisir des triolets dans un conteneur d'instrument. La résolution des triolets est déterminée par la valeur de quantification.

Éditer MIDI – Réinitialiser Quantification

Le bouton "Réinitialiser Quantification" vous permet de restaurer la résolution de grille précédente.

Éditer MIDI – Effectuer quantification

Cliquez sur "Effectuer quantification" pour déplacer toutes les notes sur la mesure ou le temps le plus proche, la distance minimale étant déterminée par la valeur de quantification. Si celle-ci est réglée sur la croche (1/4), toutes les notes sont déplacées sur la position de croche la plus proche.

Éditer MIDI – Swing

L'option Swing vous permet d'ajouter une touche plus humaine à un conteneur d'instrument. Vous pouvez appliquer le swing en cliquant dans le champ de valeur et en faisant glisser le pointeur vers le haut ou le bas. Pour ce faire, vous pouvez également double-cliquer dans le champ et saisir une valeur. C'est la résolution de la grille qui détermine quelles notes seront affectées. Si la valeur de quantification est configurée sur la croche, seules les croches sont affectées.

Éditer MIDI – Legato

Cette option augmente ou réduit la valeur de legato du conteneur d'instrument sélectionné. Legato se définit comme un phrasé doux et uniforme sans interruption perceptible entre les notes. De ce fait, lorsque vous augmentez le legato, vous allongez les notes de sorte à supprimer toute attaque audible entre deux notes. Si vous réduisez la valeur de legato, vous générez des notes plus courtes, s'apparentant au “staccato”.

Déplacer Notes Sélectionnées vers la Gauche/Droite

Ces boutons permettent de déplacer la note sélectionnée vers la gauche ou la droite par pas dont la taille est déterminée par la résolution de la grille.

Piste de contrôleur

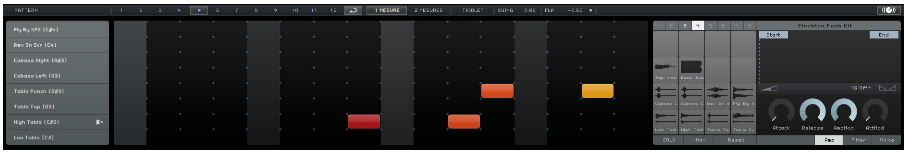
La piste de contrôleur située en bas de l'Éditeur Clavier vous permet d'ajouter ou de modifier les données d'instrument telles que la vélocité et les informations de contrôleur. Son usage le plus commun est l'édition de la vélocité, du pitchbend et des numéros de contrôleur ou des paramètres comme le sustain, etc.

- Ouvrez le menu local du contrôleur afin de sélectionner les données de contrôleur que vous désirez afficher ou modifier.

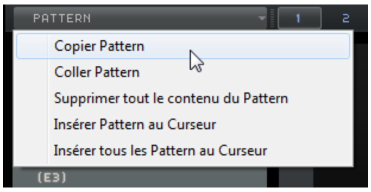
Pour des informations plus détaillées sur l'édition des données de contrôleur, voir “La piste de contrôleur” à la page 37.

La page Beat

La page Beat vous permet de créer vos propres conteneurs rythmiques, ou patterns, dans un projet. L'affichage des pas dans la principale section de la page Beat affiche le conteneur de patterns qui est sélectionné dans la Zone Arrangement.



Fonctions de Pattern



Cliquez sur le bouton Pattern pour accéder au menu local "Fonctions de Pattern". Voici les fonctions disponibles :

Option	Description
Copier Pattern	Copie le pattern actif dans le presse-papiers.
Coller Pattern	Colle le pattern du presse-papiers dans le pad de pattern actif.
Supprimer tout le contenu du Pattern	Supprime le pattern actif.
Insérer Pattern au Curseur	Insère une occurrence du pattern sur la piste Beat à l'emplacement du curseur.
Insérer tous les Pattern au Curseur	Insère une occurrence de tous les patterns sur la piste Beat à l'emplacement du curseur.

Les boutons de sélection des patterns



- Cliquez sur un bouton de sélection des patterns pour sélectionner un pattern.

  Quand vous sélectionnez un pattern alors qu'un autre pattern est en cours de lecture, la lecture passe au nouveau pattern dès la prochaine mesure.

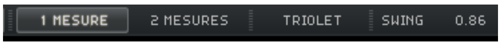
  - Une icône de lecture apparaît sur le bouton de sélection de pattern afin d'indiquer que celui-ci est en cours de lecture.
  - Quand un bouton de sélection de pattern clignote, c'est que le pattern correspondant sera lu quand le curseur atteindra la mesure suivante.

⇨ Vous pouvez également utiliser les boutons de sélection de pattern pour copier des patterns par glisser-déposer.

Quand le bouton “Répéter Pattern Indéfiniment” est activé, le pattern affiché sur la page Beat est lu en continu, jusqu’à ce qu’un nouveau conteneur Beat soit atteint dans la Zone Arrangement.



1 Mesure



Cliquez sur ce bouton pour configurer la longueur du pattern sur une mesure (4/4).

2 Mesures

Cliquez sur ce bouton pour définir la longueur du pattern sur deux mesures.

Triolet

Cliquez sur le bouton Triolet pour transformer la résolution de pas par défaut de 1/16 à 1/16 triolets.

Swing

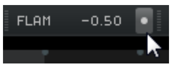
Le swing donne une touche plus humaine à des patterns rythmiques qui autrement pourraient sembler un peu trop statiques.

- Cliquez dans le champ Swing et faites glisser le pointeur vers le haut ou le bas afin de modifier la valeur de swing.
  Les valeurs positives retardent un pas rythmique sur deux dans le pattern (ou sur trois pour les triolets). Avec des valeurs négatives, les pas rythmiques sont joués un peu plus tôt.

Fla

Un fla est une percussion secondaire qui est jouée légèrement avant ou après le coup principal. Pour ajouter un fla sur un pas, voici comment procéder :

1. Activez le bouton “Mode d’édition fla” à droite de la fonction Fla.



2. Dans l’affichage des pas, cliquez sur un pas.
   Un petit point représentant un fla apparaît.
3. Cliquez dans le champ de valeur Fla et faites glisser le pointeur vers le haut ou le bas pour régler la valeur de fla.
   Ceci vous permet de déterminer si le fla doit être placé avant ou après le temps.

⇨ La vélocité d’un fla est légèrement inférieure à celle du pas correspondant.

Sélecteurs de couches

Les 16 sélecteurs de couches situés à gauche de la page Beat correspondent aux 16 pads qui figurent dans la section des pads à droite.

- Quand vous sélectionnez un autre groupe de pads dans la section des pads, les couches correspondantes s’affichent à gauche.
- Quand vous cliquez sur une couche, l’instrument assigné est déclenché.
  Il en est de même quand vous sélectionnez un pad ou éditez un pas dans l’affichage des pas.

Décalage de l'instrument

Quand vous survolez une couche avec le pointeur de la souris, le curseur Décalage de l'instrument apparaît. Il vous permet de décaler tous les pas rythmiques d'une couche.

- Faites glisser le curseur vers la gauche pour que les pas rythmiques démarrent un peu plus tôt ou vers la droite pour qu'ils commencent plus tard.

Affichage des pas

L'affichage des pas offre 16 pas pour chaque couche.

- Pour créer un pas rythmique, cliquez dans le champ des pas.
  Quand vous cliquez dans un champ vide, celui-ci se remplit, ce qui signifie que vous entendrez un son rythmique sur ce pas au moment de la lecture.
- Pour créer une suite continue de pas rythmiques, cliquez dans l'affichage et faites glisser le pointeur.
- Pour supprimer un pas rythmique, cliquez à nouveau dans le champ correspondant.
- Pour supprimer une suite de pas rythmiques, cliquez et faites glisser le pointeur sur les pas à supprimer.
- Pour utiliser une valeur de vélocité élevée, cliquez dans la partie supérieure du champ au moment de créer le pas. Pour que la vélocité soit faible, cliquez dans la partie inférieure.
  Le niveau de vélocité vous est indiqué par différentes couleurs.

Section des pads



À droite de l'affichage des pas se trouve la section des pads. Celle-ci vous permet d'associer des échantillons audio à des pads. La section des pads peut contenir jusqu'à 128 pads organisés en huit groupes de 16 pads.

Chaque pad est assigné à une note MIDI particulière (de C-2 à G8). En convertissant votre piste Beat en piste d'instrument, vous pouvez déclencher les pads via ces notes MIDI.

- Pour assigner un échantillon à un pad, faites-le glisser à partir de la MediaBay sur un pad.
- Pour sélectionner un groupe, cliquez sur le bouton de groupe correspondant (ils sont étiquetés de 1 à 8) au-dessus des pads.
- Pour sélectionner un pad, cliquez dessus.
  La forme d'onde de l'échantillon assigné s'affiche à droite et le son du pad est joué.
- Pour remplacer un échantillon assigné à un pad, faites glisser un nouvel échantillon sur ce pad.

Explorateur de préréglages

Au-dessus de l'affichage de l'échantillon, vous pouvez voir le préréglage VST chargé.

- Cliquez dans le champ des préréglages pour ouvrir l'Explorateur de préréglages et choisir un autre kit de batterie.

L'affichage de l'échantillon

L'affichage de l'échantillon montre la forme d'onde de l'échantillon assigné au pad sélectionné dans la section des pads.

- Cliquez dans l'affichage de l'échantillon et faites glisser le pointeur vers le haut ou le bas pour zoomer sur la forme d'onde.
- Faites glisser les étiquettes Start et End dans l'affichage de la forme d'onde pour définir le début et la fin de l'échantillon.

  Ceci vous permet par exemple d'assigner un échantillon plus long (voire musical) à un pad et de n'en utiliser qu'une petite partie.

Volume du Pad Sélectionné

Servez-vous du curseur Volume situé sous l'affichage de la forme d'onde pour modifier le volume du pad qui est sélectionné pour l'édition.

Nom du pad

Le nom de l'échantillon et indiqué dans le champ de nom du pad, sous l'affichage de la forme d'onde.

- Pour renommer un échantillon, cliquez dans le champ de nom, saisissez un nouveau nom et appuyez sur [Retour].

MG – Assigner Pad Sélectionné au Groupe de Muet

Avec ce contrôle vous pouvez assigner un pad à un des huit groupes de Muet. Les pads d'un groupe de Muet ne sont jamais lus simultanément. Chaque nouvelle note déclenche un nouveau pad.

Panoramique du pad sélectionné

Servez-vous de la commande de panoramique pour modifier la valeur de panoramique du pad sélectionné.

SOLO

Quand vous activez ce bouton, le pad sélectionné est lu en solo pendant la lecture.

VMax

Quand vous activez ce bouton, tous les pads sont lus à la valeur de vélocité maximale, c'est-à-dire 127.

Reset

Quand vous cliquez sur ce bouton, toutes les assignations de pads de la page Beat sont supprimées.

Paramètres d'édition du son

La section située sous l'affichage de la forme d'onde regroupe les paramètres d'édition du son. Ces paramètres sont répartis dans trois onglets : Amp, Filter et Voice.

Voici les paramètres que vous pouvez trouver dans l'onglet Amp :

Paramètre	Description
Attack	Contrôle le temps d'attaque de l'enveloppe amplificatrice.
Release	Contrôle la durée de retombée (Release) de l'enveloppe amplificatrice. Réduisez la durée de retombée afin de raccourcir le Decay des sons joués en mode one-shot.
AmpMod	Détermine l'influence de la vélocité sur le réglage de volume du pad. Lorsqu'il est réglé sur 100%, plus la vélocité est élevée, plus le niveau du pad augmente. Lorsqu'il est réglé sur 0%, la vélocité n'a aucun effet sur le volume du pad.
AttMod	Détermine l'influence de la vélocité sur le réglage de l'attaque. Plus le réglage AttMod est élevé, plus le temps d'attaque supplémentaire sera long pour un pad. Lorsque ce paramètre est réglé sur 100% et qu'un pad est joué avec une vélocité élevée, le temps d'attaque est augmenté de 50%. Lorsqu'il est réglé sur 0%, la vélocité n'a aucun effet sur l'attaque.

Voici les paramètres que vous pouvez trouver dans l'onglet Filter :

Paramètre	Description
Off, LP, HP, BP	Règle le type de filtre : passe-bas (low-pass ; LP), passe-haut (high-pass ; HP) ou passe-bande (band-pass ; BP). Lorsque vous réglez ce potentiomètre sur Off, les réglages de cet onglet n'ont aucun effet.
CutOff	Définit la valeur de la fréquence de coupure du filtre.
Q	Règle la résonance du filtre.
Mod	Détermine l'influence de la vélocité sur la fréquence de coupure. Lorsqu'il est réglé sur 0%, le réglage n'a aucun effet. Lorsqu'il est réglé sur une autre valeur, la fréquence de coupure change en fonction de la vélocité.

Voici les paramètres que vous pouvez trouver dans l'onglet Voice :

Paramètre	Description
Coarse	Permet de modifier la hauteur du pad de ±12 demi-tons.
Fine	Permet de modifier la hauteur du pad de ±100 centièmes.
Reverse	Inverse l'échantillon sélectionné de manière à le lire à l'envers.
Mode de Déclenchement	Configurez ce paramètre sur "One Shot" pour que l'échantillon du pad sélectionné soit lu du début à la fin et sur "Key Hold" pour que la lecture de l'échantillon continue tant que le bouton de la souris reste enfoncé.

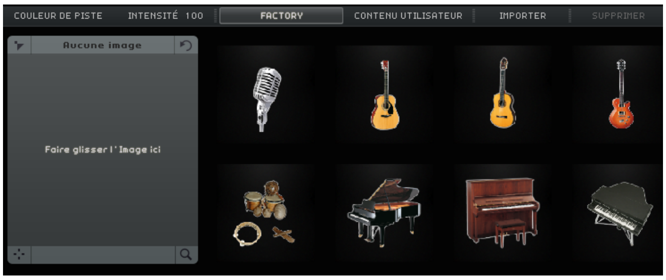
La Page des Images de Piste

Vous pouvez attribuer une image de piste à la piste sélectionnée. Quand vous jouez en live, les images vous aident à repérer facilement vos pistes. Vous pouvez choisir des images dans les contenus d'usine fournis ou en ajouter de nouvelles dans la Bibliothèque Utilisateur.

Attribution et suppression des images

Pour ajouter des images d'usine, voici comment procéder :

1. Dans la liste des pistes, sélectionnez la piste sur laquelle vous désirez insérer une image de piste.
2. Dans la Zone Multi, ouvrez la Page des Images de Piste et sélectionnez le panneau Factory.
   Les images des contenus d'usine s'affichent.



3. Sélectionnez l'une des images.
   L'image de la piste sélectionnée apparaît dans la liste des pistes et dans la tranche de canal correspondante du Mixer.

Pour ajouter vos propres images aux formats *.BMP, *.JPEG ou *.PNG., voici comment procéder :

1. Dans la Page des Images de Piste, sélectionnez le panneau "Contenu Utilisateur".
2. Cliquez sur le bouton Importer, accédez à l'emplacement où l'image est enregistrée, sélectionnez-le et cliquez sur Ouvrir.
   L'image apparaît dans le panneau de prévisualisation de la Page des Images de Piste et elle est assignée à la piste sélectionnée. Une copie de l'image s'enregistre dans le dossier Contenu Utilisateur défini dans la Page des Réglages (voir "Contenu Utilisateur" à la page 104).

- Pour supprimer une image de votre bibliothèque, sélectionnez-la et cliquez sur le bouton Supprimer. Vous pouvez sélectionner plusieurs images en faisant un [Ctrl]/[Commande]-clic sur celles-ci, afin de les supprimer toutes ensemble.
  Ceci n'est possible qu'avec vos propres images, et non pour les images des contenus d'usine.

Prévisualisation et édition des images

Dans la section de gauche, vous pouvez visualiser et éditer les images de piste.



Voici les éditions auxquelles vous pouvez procéder :

- Vous pouvez définir la couleur de la piste en cliquant sur le bouton “Couleur de piste” situé au-dessus du panneau de prévisualisation, puis en cliquant sur une couleur.
  L’image de piste prend automatiquement la couleur de la piste.
- Vous pouvez augmenter ou diminuer l’intensité de la couleur de la piste en cliquant dans le champ Intensité et en faisant glisser le pointeur vers le haut ou le bas.
- Vous pouvez modifier la taille de l’image de piste en vous servant du curseur de Zoom situé en bas du panneau de prévisualisation.
- Vous pouvez changer la partie visible de l’image en faisant glisser l’image dans le panneau de prévisualisation.
- Vous pouvez désassigner l’image en cliquant sur le bouton “Effacer Image”.
- Vous pouvez changer l’orientation de l’image en cliquant sur le bouton “Tourner Image”.

La page Mixer (Console)

Le Mixer est une table de mixage virtuelle qui regroupe toutes les pistes créées dans le projet.



Paramètres des canaux

Chaque piste est dotée d’un fader de canal qui comprend un bouton Muet, un bouton Solo et un bouton Prêt à Enregistrer. Ces boutons remplissent les mêmes fonctions que les boutons correspondants dans la Zone Arrangement (voir “Les Contrôles de Piste” à la page 75).

Niveau du Canal (volume) et Panoramique

Chaque canal possède un fader pour contrôler le volume de la piste et un réglage de Panoramique. Ces commandes remplissent les mêmes fonctions que les commandes correspondantes dans la Zone Arrangement.

Réglage de la couleur de piste

Lorsque vous configurez une piste en faisant glisser une boucle ou un préréglage d’instrument dans la Zone Arrangement, Sequel attribue automatiquement une couleur à la piste.

Dans le Mixer, vous pouvez également définir une couleur de piste individuelle pour chaque piste. Procédez comme ceci :

1. Sélectionnez le canal auquel vous désirez attribuer une couleur.
2. Cliquez sur le nom du canal sélectionné.
   Un sélecteur de couleur apparaît.

3. Sélectionnez une couleur.



Dans le Mixer et sur la piste correspondante de la Zone Arrangement, le canal est affiché dans la couleur choisie.

Le canal Master (général)

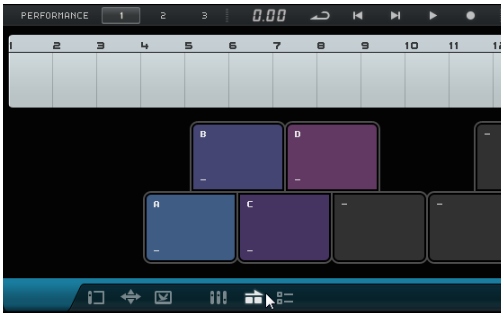
Le canal Master est la sortie de toutes les pistes combinées. Ce canal dispose d'un curseur de volume, d'un panoramique et d'un bouton pour désactiver l'automatisation générale (voir "Supprimer et désactiver l'automatisation" à la page 48).

Écrêtage

En cas d'écrêtage, le vu-mètre du canal devient rouge. Le cas échéant, baissez le fader du canal Maître ou diminuez toutes les pistes de la même valeur afin de réduire le niveau transmis au canal Maître. Pour réinitialiser l'indicateur d'écrêtage, cliquez sur le fader du canal.

La Page Performance

La page Performance vous permet de créer différents arrangements au sein d'un projet et de le lire de façon non linéaire. Cette fonction est idéale pour jouer vos projets en live.



Conteneurs de performance

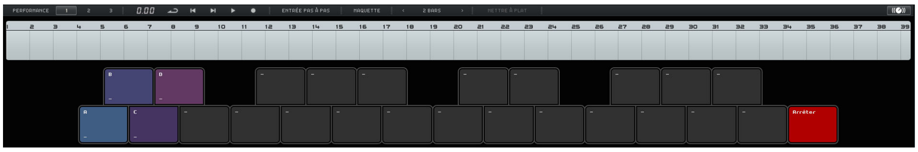
Pour configurer vos projets pour une lecture non linéaire, il vous faut créer des conteneurs de performance sur la piste Performance. Ces conteneurs doivent correspondre aux différentes sections de votre projet (par exemple, intro, couplet, refrain). Les conteneurs de performance s'affichent sur la piste Performance. Vous pouvez ouvrir cette piste en cliquant sur le bouton "Afficher Piste Performance" situé au-dessus de la liste des pistes.

Création des conteneurs de performance

Activez l'outil Crayon au-dessus de la liste des pistes, cliquez et faites glisser le pointeur pour créer des conteneurs de performance.

Pads

Les rectangles aux coins arrondis qui sont affichés dans la moitié inférieure de la page Performance sont appelés pads. Chaque conteneur de performance que vous créez sur la piste Performance peut être assigné à un pad. Quand vous cliquez sur un pad, c'est le conteneur correspondant qui est lu.



Assignation des pads

Appuyez sur [Alt]/[Option] et cliquez en haut d'un pad pour accéder à un menu local dans lequel vous pourrez choisir quel conteneur de performance assigner au pad.

Attribution de noms aux pads

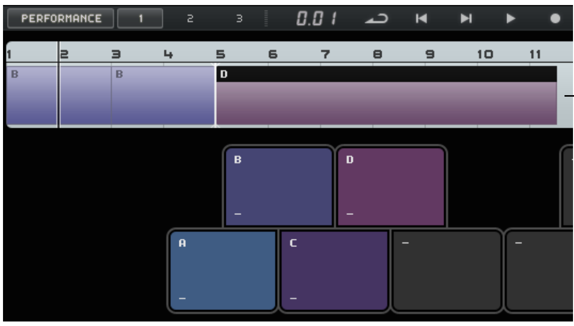
Appuyez sur [Alt]/[Option] et cliquez en bas d'un pad pour le nommer.

Modes de maquette des pads

Cliquez sur le bouton Maquette en haut de la page Performance pour alterner l'affichage des pads entre le style clavier et le style MPC.

Performances

Vous pouvez utiliser les pads pour créer des performances, c'est-à-dire des séquences de conteneurs associées à des conteneurs de performance sur la piste Performance. Les performances sont affichées sur la chronologie de performance.



Chronologie de performance

Activation du mode Performance

Le mode Performance s'active automatiquement quand vous cliquez sur un pad, quand vous appuyez sur "Jouer Performance" ou sur "Enregistrer Performance", ou encore, quand vous activez le mode Entrée Pas à Pas.

⇨ En mode Performance, toutes les commandes de Transport affectent la chronologie de performance.

Création de performances

Pour créer une performance, voici comment procéder :

1. Activez le bouton "Enregistrer Performance" et déclenchez un pad.
   Un conteneur est alors créé sur la chronologie de performance. Vous pouvez créer autant de conteneurs que vous le souhaitez.
2. Appuyez sur [Espace] pour stopper l'enregistrement.
3. Cliquez sur le bouton "Jouer Performance".
   Votre performance est lue.

Pour créer une performance avec la fonction Entrée Pas à Pas, voici comment procéder :

- Activez le bouton “Entrée Pas à Pas” et déclenchez un pad.

  Un conteneur est alors créé sur la chronologie de performance. Un curseur d’insertion apparaît à droite du conteneur.

⇨ Pour insérer un conteneur plus tôt sur la chronologie de performance, cliquez sur la bordure d’un conteneur afin de déplacer le curseur d’insertion à cet endroit.

Enregistrement des performances

Vous pouvez enregistrer jusqu’à trois performances en cliquant sur les boutons correspondants (1, 2, 3).

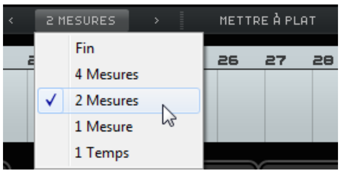
Édition sur la chronologie de performance

Vous pouvez éditer vos conteneurs sur la chronologie de performance. Cette édition peut avoir une incidence sur les conteneurs adjacents : ils peuvent être raccourcis, allongés ou déplacés en conséquence. Si vous déplacez ou redimensionnez votre conteneur et qu’il devient plus long que le conteneur de performance correspondant sur la piste Performance, ce conteneur est redéclenché.

Servez-vous des fonctions d’édition habituelles pour redimensionner, scinder, déplacer ou supprimer un conteneur (voir “Fonctions d’édition communes” à la page 30).

- Pour remplacer un conteneur dans la chronologie de performance, survolez l’étiquette de ce conteneur avec le pointeur et cliquez pour accéder à un menu local vous permettant de sélectionner un autre conteneur.

Définition de la grille de saut



Le menu local “Définir Grille de Saut” vous permet de définir une résolution de grille pour le conteneur actif. Quand la ligne correspondante est atteinte sur la grille, la lecture passe directement au conteneur suivant. Ceci fonctionne même quand votre conteneur est plus long que la grille définie. Si votre conteneur est plus court, la lecture passe directement au conteneur suivant dès que la fin du conteneur est atteinte. Si vous activez l’option Fin, le conteneur actuel est entièrement joué avant que la lecture passe au suivant.

Mettre à plat

La fonction Mettre à plat peut vous être utile si vous souhaitez éditer un projet arrangé, en y ajoutant des instruments et effets, par exemple.

Quand vous cliquez sur le bouton Mettre à plat, la performance active est convertie en un projet linéaire. Tous les événements de votre projet sont alors réorganisés, répétés, redimensionnés, déplacés et/ou supprimés afin de correspondre exactement à votre performance.

⚠ La mise à plat peut donner lieu à la suppression d’événements et de conteneurs dans le projet. N’utilisez cette fonction que quand vous êtes certain de ne plus avoir à réarranger votre performance par la suite. En cas de doute, enregistrez une copie du projet.

La Page des Réglages

La page des Réglages vous permet de régler les paramètres de base de Sequel. Ces paramètres se répartissent en quatre catégories : Projets Sequel, Réglages Audio, Interface utilisateur et Options.



Projets Sequel

Emplacement de Projet

Cliquez dans ce champ pour sélectionner le répertoire dans lequel les projets seront stockés sur le disque dur. Un dialogue s'ouvre, vous permettant d'explorer le disque dur et de trouver un emplacement approprié, ou bien de créer un nouveau dossier.

Contenu Utilisateur

Cliquez dans ce champ pour définir l'emplacement où vos contenus doivent être enregistrés. Un dialogue s'ouvre, vous permettant d'explorer le disque dur et de trouver un emplacement approprié, ou bien de créer un nouveau dossier. Consultez "Ajouter du Contenu Utilisateur" à la page 80 pour découvrir comment ajouter des contenus utilisateur.

Action de démarrage

Ce menu local vous permet de déterminer si Sequel doit créer un nouveau projet ou charger votre dernier projet au démarrage du programme.

Réglages Audio

Connexion Audio

Cliquez dans ce champ pour accéder à un menu local vous permettant de sélectionner un pilote pour la lecture audio.

- Cliquez sur le bouton "Configuration …" pour afficher le panneau de configuration de votre interface audio.
- Cliquez sur "Réinitialiser" pour remettre à zéro les réglages du pilote.

Sélecteur de Sortie

Cliquez dans ce champ pour accéder à un menu local dans lequel vous pourrez sélectionner la sortie de l'interface que vous souhaitez utiliser comme sortie pour le projet.

Format d'enregistrement

Cliquez dans ce champ pour sélectionner le débit numérique de vos enregistrements. Deux options sont disponibles à cet effet :

- 16 bits est le format utilisé pour les CD.
- L'option 24 bits garantit une qualité plus élevée que l'option 16 bits, mais exige en contrepartie davantage d'espace sur votre disque dur.

Interface Utilisateur

Couleur du panneau et de l’environnement de Travail

Servez-vous de ces curseurs pour appliquer différentes couleurs et ombres aux cadres de la fenêtre principale et à la zone de travail de Sequel.

Montrer les Infobulles

Activez cette option pour afficher des infobulles quand vous survolez un bouton ou objet avec le pointeur de la souris.

Options

Enregistrement MIDI – Mode d’Enregistrement

Servez-vous de ce menu local pour définir un mode d’enregistrement pour les enregistrements en boucle sur les pistes d’instrument.

Enregistrement MIDI – Quantification automatique

Quand cette option est activée, tout ce que vous enregistrez sur une piste d’instrument est automatiquement quantifié sur les positions 1/16.

Enregistrement MIDI – Positionnement des Événements (Windows uniquement)

Lorsqu’une interface MIDI envoie des notes à l’application, ces données comportent des informations de timing (appelées “timestamps” ou repères temporels) afin de positionner correctement les événements MIDI dans la chronologie de Sequel. Il peut y avoir des situations pour lesquelles ces repères temporels ne sont pas synchronisés aux informations de timing internes de Sequel, et dans ce cas, les événements MIDI enregistrés ne seront pas positionnés correctement (en général, ils se produisent “trop tard”).

S’il se produit des problèmes de timing avec les événements MIDI enregistrés dans votre système d’exploitation, essayez de passer de la Méthode de Positionnement des Événements “A” (qui utilise les informations de timing de Sequel) à “B” (qui utilise les timestamps MIDI).

Métronome – Enregistrement/Lecture

Vous pouvez activer ou désactiver les options Enregistrement et/ou Lecture afin de déterminer quand le clic du métronome doit jouer.

Entrée pour Télécommande

Si vous avez connecté plusieurs contrôleurs externes, utilisez ce menu pour sélectionner l’entrée correspondante.

Charge de l’ordinateur

Quand vous survolez la bordure inférieure ou supérieure de la fenêtre du programme avec le pointeur, un témoin de Charge de l’Ordinateur apparaît sur la bordure inférieure de la Zone Multi, à droite du nom du programme.



Si votre ordinateur essaie d’effectuer trop d’opérations à la fois, il risque d’être surchargé. Le témoin “Charge de l’ordinateur” montre la charge actuelle du processeur de votre ordinateur. Si quatre barres ou davantage s’allument, c’est que cette charge est élevée. En cas de surcharge, le témoin devient entièrement orange. Le cas échéant, essayez de réduire la charge imposée au processeur, par exemple en gelant des pistes (voir “Geler” à la page 75).

Caractéristiques avancées

Introduction

Dans ce chapitre, vous allez découvrir les fonctions avancées de Sequel.

Certaines des sections suivantes font référence aux projets didacticiels qui se trouvent dans le dossier de projet Sequel par défaut.

Ajout d'un silence

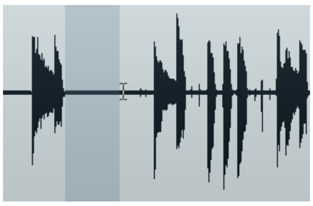
La fonction d'ajout d'un silence vous permet de rendre muettes certaines sections d'un événement audio. Cette fonction s'avère très pratique pour supprimer des parasites ou des interruptions indésirables, ou encore, pour éliminer le son provenant du casque (ou les autres bruits externes) sur les enregistrements de pistes vocales. La procédure est non destructive.

- Chargez le projet "Adding Silence 1" se trouvant dans le dossier "Sequel Tutorial 5".

C'est un projet très simple, qui comporte de la batterie, de la basse, de la guitare et une piste d'orgue.

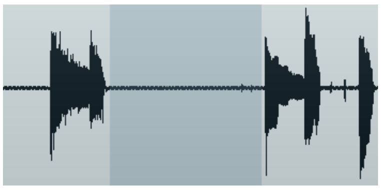
La piste de guitare a été enregistrée en plaçant un microphone devant l'amplificateur. C'est pourquoi la piste comporte un bruit de fond important durant les pauses du guitariste. Pour remédier à cela, procédez comme suit :

1. Sélectionnez l'événement "Guitar".
2. Dans la Zone Multi, affichez la page Éditeur.
   Lorsque vous passez le pointeur de la souris sur la forme d'onde, il prend la forme de l'outil de Sélection d'Intervalle.



3. Recherchez un passage où le guitariste n'a pas joué. Vous trouverez un tel passage juste au début ainsi qu'entre la première et la deuxième mesure. Cliquez et faites glisser pour faire ressortir la section. Zoomez si vous souhaitez bénéficier d'un affichage plus détaillé.

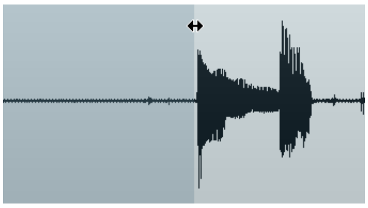
   La zone de sélection devient grise.



4. Avec la souris, survolez le bord gauche de la sélection, puis le droit.

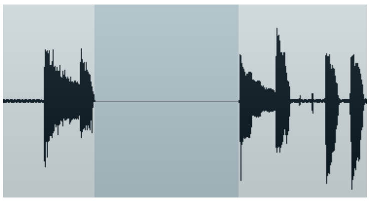
   Le pointeur se transforme et vous permet alors d'ajuster la taille de la sélection par cliquer-déplacer.

5. Ajustez la sélection de sorte de la rapprocher le plus près possible de la section audio que vous voulez conserver.



6. Appuyez sur la touche [Suppr] ou [Arrière] du clavier de votre ordinateur pour éliminer la sélection et créer un silence à la place.

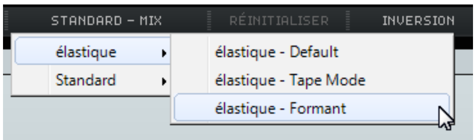
7. Ajoutez des silences dans l'événement Guitar, là où vous le jugez nécessaire.



- Chargez le projet "Adding Silence 2" se trouvant dans le dossier "Sequel Tutorial 5", afin d'écouter le projet tel qu'il est avec les silences ajoutés.

À propos des algorithmes de modification de la durée et de correction de hauteur

Sequel offre plusieurs fonctions de modification de la hauteur ou de la durée pour les données audio : quantification audio, Warp libre, transposition, etc. (voir "Quantification Audio et adaptation warp" à la page 109 et "Éditer Audio – Transposer" à la page 90). Dans l'Éditeur d'échantillons, vous avez le choix entre différents algorithmes pour les fonctions de modification en temps réel de la durée et de la hauteur.



Le menu local “Régler le Mode de Modification de la Durée” regroupe les préréglages d’algorithmes des fonctions de modification de la durée et de la hauteur. Ce menu contient deux sous-menus de catégories correspondant aux technologies sous-jacentes : élastique ou Standard.

L’algorithme professionnel “élastique” permet une modification de la durée et de la hauteur qui préserve la qualité des données audio. Il convient à tous les types d’enregistrements audio, qu’il s’agisse de sons polyphoniques ou monophoniques. La qualité audio est supérieure à celle obtenue avec l’algorithme Standard. Voici les modes disponibles :

Mode	Description
élastique – Default	Ce mode est celui qui offre la meilleure qualité audio, sans toutefois préserver les formants. Par conséquent, il se peut que vous obteniez un effet “Mickey Mouse” quand vous transposez des données audio (en particulier s’il s’agit de voix). Pour éviter cet effet, utilisez le mode Formant.
élastique – Tape Mode	Dans ce mode, la correction de hauteur est calée sur la modification de durée (comme quand vous lisez une bande à différentes vitesses). Si vous allongez la durée des données audio, leur hauteur diminuera automatiquement.
élastique – Formant	Ce mode préserve les formants, ce qui signifie que le timbre du signal audio ne change pas.

L’algorithme Standard a été optimisé pour permettre un traitement en temps réel ne demandant qu’un minimum de puissance de processeur. Voici les préréglages disponibles :

Option	Description
Standard – Drums	Ce mode convient aux sons de percussion, car il ne changera pas le timing de l’audio. Si vous utilisez cette option avec des instruments de percussion jouant des notes, vous risquez d’obtenir des effets indésirables. Le cas échéant, essayez plutôt le mode Mix.
Standard – Plucked	À utiliser pour l’audio avec des transitoires et un spectre sonore relativement stable (instruments à cordes pincées).
Standard – Pads	Utilisez ce mode pour de l’audio modulé en hauteur avec une rythmique lente et un spectre sonore stable. Les effets indésirables seront limités, mais le signal perdra en précision rythmique.
Standard – Vocals	Ce mode a été prévu pour les signaux lents avec des transitoires et un caractère sonore bien marqué (comme les voix).
Standard – Mix	Ce mode préserve le rythme et réduit les effets indésirables sur les données audio modulées en hauteur qui ne correspondent pas aux critères précédents (c’est-à-dire ayant un caractère sonore moins homogène).
Standard – Solo	Ce mode préserve le timbre du signal audio. Il ne doit être utilisé que pour les enregistrements monophoniques (par exemple, solo d’instruments à vent/bois/cuivre ou solo vocaux, synthés monophoniques ou instruments à cordes ne jouant pas d’harmonies).

Quantification Audio et adaptation warp

La quantification audio et le Warp libre vous permettent d'éditer le timing et le tempo des événements audio. Pour ce faire, les données audio doivent être étirées ou comprimées. Vous avez le choix entre plusieurs algorithmes pour la fonction de modification de la durée en temps réel. Pour de plus amples informations sur ces algorithmes, voir "À propos des algorithmes de modification de la durée et de correction de hauteur" à la page 107.

Quantification Audio

L'option de quantification automatique dans Sequel est très utile pour effectuer un verrouillage rapide des pistes de batterie au tempo du projet.

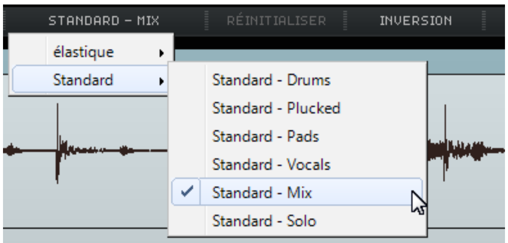
- Chargez le projet "Audio Quantize" se trouvant dans le dossier "Sequel Tutorial 5".

Ce projet contient un événement Drums qui comporte quelques problèmes de rythme.

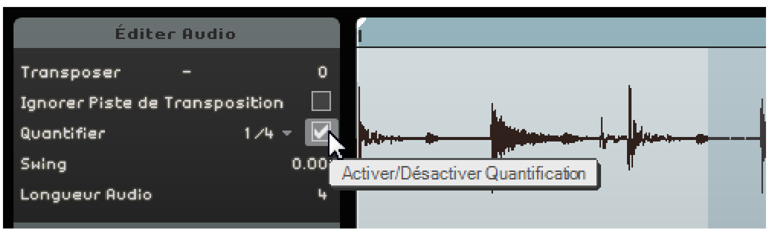
1. Démarrez la lecture en actionnant la barre d'espacement et écoutez le déphasage du battement de batterie.
2. Activez le métronome pour écouter plus nettement les erreurs.



3. Double-cliquez sur l'événement "Drums" pour le visualiser dans l'Éditeur d'Échantillons.
4. Cliquez sur le bouton "Tempo de projet" afin de caler le tempo de l'événement sur celui du projet.
5. Ouvrez le menu local "Régler le Mode de Modification de la Durée", puis le sous-menu Standard et sélectionnez "Standard - Mix".



6. Assurez-vous que la longueur des données audio est correcte et que les lignes de la grille sont bien positionnées sur les temps affichés sur la forme d'onde. Dans cet exemple, ne changez rien.
7. Réglez la valeur de quantification sur 1/4.
   Vous pouvez voir le verrouillage du fichier audio sur la noire la plus proche.
8. Activez l'option "Activer/Désactiver Quantification".
   Les données audio se calent automatiquement sur la Valeur de quantification sélectionnée.



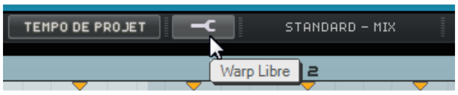
9. Lisez le projet : il est désormais parfaitement calé sur le temps.

Warp Libre

Il arrive parfois qu'un événement nécessite d'être ajusté manuellement. L'outil "Warp Libre" s'avère alors très pratique. Les onglets warp sont des sortes de marqueurs ou d'ancres pouvant être attachés à des positions temporelles musicalement intéressantes dans un événement audio, par ex. le premier temps de chaque mesure. Ils vous permettent d'adapter facilement les données audio par étirement ou édition Warp.

- Chargez le projet "Audio Warp" se trouvant dans le dossier "Sequel Tutorial 5".

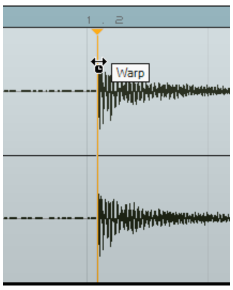
1. Double-cliquez sur l'événement "Drums" pour le visualiser dans l'Éditeur d'Échantillons.
2. Veillez à ce que l'option "Tempo de projet" soit activée et activez le bouton "Outil Warp Libre".
   Dans ce mode, vous pouvez ajuster le timing du fichier audio en créant des onglets Warp et en les faisant glisser afin qu'ils correspondent aux mesures et aux temps dans la règle. L'audio est adapté en conséquence.

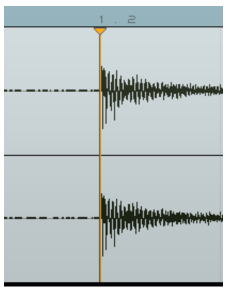


3. Déterminez où le premier temps d'une mesure dans la forme d'onde de l'événement audio ne correspond pas à la position de la règle. Cliquez au début de ce temps afin de créer un onglet warp.

⚠ Une fois réglé, la position d'un onglet relative à un temps est fixe. Déplacer un onglet warp dans la forme d'onde affecte toujours le timing.

4. Faites glisser l'onglet warp vers la gauche ou la droite sur la position temporelle correcte.
   L'audio est adapté en conséquence.

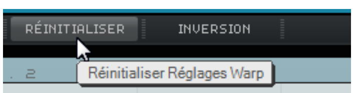




5. Répétez cette procédure pour tous les temps de batterie qui ne sont pas sur le temps. Continuez d'écouter pour être sûr d'obtenir le résultat voulu.

Si vous n'êtes pas satisfait, vous avez deux options :

- Vous pouvez supprimer l'onglet warp en cliquant sur le triangle situé en haut de la règle.
  Quand vous supprimez un onglet Warp, l'étirement disparaît également.
- Vous pouvez cliquer sur le bouton "Réinitialiser Réglages Warp".
  Ainsi, tous les onglets warp ajustés manuellement seront réinitialisés.



- Vous pouvez effectuer une nouvelle quantification automatique en sélectionnant une nouvelle valeur de quantification.

Félicitations ! Vous venez d'adapter avec succès un fichier audio pour l'aligner sur les mesures et les temps de votre projet.

Édition des enveloppes par pas



L'Éditeur d'Échantillons contient une section intitulée Enveloppes par Pas. Les enveloppes par pas vous permettent de modifier différents paramètres de vos boucles audio (notamment le niveau, la hauteur ou le panoramique), afin de créer facilement des variations sur une boucle audio.

L'édition des enveloppes par pas se déroule en deux phases :

- La définition des pas (c'est-à-dire des segments audio) sur la boucle audio et leur ajustement en fonction de vos besoins.
- L'ajout et l'édition des enveloppes par pas elles-mêmes.

Vous pouvez éditer différents types d'enveloppes, c'est-à-dire des séquences de valeurs correspondant aux différents pas. Voici les types d'enveloppes disponibles dans Sequel : Niveau, Panoramique, Hauteur, Decay et Éditer à l'Envers (voir "Ajout et édition des enveloppes par pas" à la page 112).

⇨ Les enveloppes par pas s'appliquent uniquement à l'événement sélectionné. Si vous désirez appliquer des enveloppes par pas identiques à plusieurs copies d'une boucle audio, il vous faut d'abord créer des enveloppes par pas sur un événement, puis copier cet événement.

Définition des pas

Pour définir les pas de vos enveloppes par pas, vous avez le choix entre deux modes :

Mode	Description
Grille d'Événement	Dans ce mode, Sequel détecte automatiquement les débuts des transitoires dans l'événement audio et fixe les pas par rapport à ces débuts. Servez-vous de ce mode pour les données audio rythmiques dont les temps sont clairement marqués.
Grille Musicale	Dans ce mode, les pas de la boucle audio ont par défaut une résolution définie à 1/4 de temps. Vous pouvez modifier cette résolution en cliquant sur la valeur et en sélectionnant une autre résolution dans le menu local. Servez-vous de ce mode pour les données audio dont les transitoires sont difficiles à discerner, comme les sons atmosphériques ou les riffs de guitare saturée.

⇨ Vous pouvez également sélectionner un type d'enveloppe par pas et l'éditer sans définir de mode de segmentation. Le cas échéant, Sequel utilise le mode Grille d'Événement pour définir les pas du fichier audio. Si vous passez en mode Grille Musicale, Sequel tentera de concilier les enveloppes par pas déjà éditées avec la nouvelle segmentation.

Édition de la taille des pas

Pour éditer les pas calculés par Sequel, vous avez plusieurs possibilités :

- Pour ajuster la largeur d'un pas, survolez le début ou la fin de ce pas, de manière à ce que le pointeur de la souris se change en double flèche. Cliquez et faites glisser le bord vers la gauche ou la droite pour régler la largeur du pas.

- Pour diviser un pas, survolez le bas de la forme d’onde de manière à ce que le pointeur de la souris prenne la forme de l’outil Scinder. Cliquez sur le pas pour le diviser.
- Pour coller deux pas adjacents, survolez le bord inférieur du pas de manière à ce que le pointeur de la souris prenne la forme d’un tube de colle. Cliquez afin de coller les pas.

Ajout et édition des enveloppes par pas



Voici les types d’enveloppes par pas disponibles :

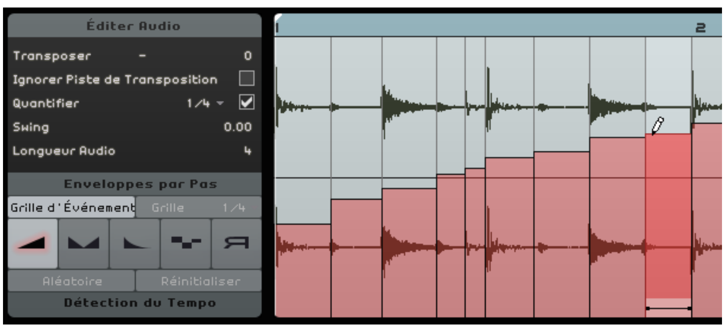
Type d’enveloppe par pas	Description
Niveau	Permet d’éditer le volume. Il s’agit là d’un bon moyen de créer des fondus d’entrée et de sortie ou de brusques changements de volume.
Pan	Permet de positionner le pas dans l’image stéréo. Avec des valeurs élevées, le pas est orienté vers la gauche et avec des valeurs faibles, il est orienté vers la droite. Vous pouvez obtenir un effet étonnant en attribuant des panoramiques opposés aux pas successifs, en particulier avec les boucles de batterie.
Decay	Permet d’augmenter le decay du pas. Quand les pas sont courts, vous obtenez un effet saccadé.
Hauteur de Note	Permet de modifier la hauteur des pas. La valeur de transposition est indiquée en échelons d’un demi-ton.
Éditer à l’Envers	Inverse les pas.

⚠ L’enveloppe par pas de panoramique fonctionne uniquement sur les fichiers audio insérés sur des pistes stéréo. Si vous désirez éditer le panoramique d’un fichier mono, il vous faut d’abord créer une piste vide dans la Zone Arrangement (les pistes vides sont stéréo par défaut). Faites ensuite glisser votre fichier mono sur cette piste stéréo.

Voici comment procéder pour éditer une enveloppe par pas :

1. Sélectionnez le type d’enveloppe par pas que vous désirez éditer et survolez la forme d’onde avec le pointeur de la souris.
   Le pointeur de la souris prend la forme de l’outil Crayon.
2. Cliquez sur un pas et faites glisser le pointeur dans le sens vertical pour définir la valeur.

- Pour créer une enveloppe par pas, c’est-à-dire modifier les pas à la suite, maintenez le bouton de la souris enfoncé et dessinez une courbe.



Randomisation des valeurs d'une enveloppe par pas

Quand vous sélectionnez un type d'enveloppe par pas, puis cliquez sur le bouton Aléatoire, Sequel assigne des valeurs aléatoires à l'enveloppe par pas sélectionnée. Cette option vous permet de totalement transformer une boucle audio en un clin d'œil.

Réinitialisation d'une enveloppe par pas

Vous pouvez réinitialiser toutes les valeurs de l'enveloppe par pas sélectionnée en cliquant sur le bouton Réinitialiser.

Détection du tempo d'un fichier audio



L'Éditeur d'Échantillons vous donne accès à la fonction de détection du tempo. Cette fonction vous permet de détecter le tempo d'un fichier audio et de l'aligner sur la grille de mesures et de temps du projet. Vous pouvez par exemple aligner tout un CD ou plusieurs pistes MP3 sur un tempo constant afin de créer :

- Des boucles

  Après avoir détecté le tempo d'un fichier audio, vous pouvez créer une boucle en configurant un cycle englobant la section que vous souhaitez isoler. Il vous suffit ensuite de couper la boucle et de la faire glisser dans la MediaBay avec les données de tempo incluses. Pour de plus amples informations sur la configuration d'une boucle et son découpage, voir "Lecture en cycle" à la page 26 et "Scinder" à la page 31.

- Des conteneurs de performance

  Vous pouvez créer des conteneurs de performance à partir d'une piste importée et vous servir des pads de la page Performance pour remixer vos pistes en temps réel, tout en restant parfaitement calé sur le tempo du projet. Pour de plus amples informations sur les conteneurs de performance et les pads, voir "Pads de live et mode de lecture enchaînée" à la page 52.

- Des mixtapes

  Vous pouvez créer des mixtapes avec les morceaux de votre bibliothèque en alignant toutes les pistes sur le tempo du projet. Il est possible de créer facilement des transitions de tempo progressives entre les pistes. Au besoin, vous pouvez créer des changements de tempo dans votre projet en créant une piste de tempo.

Utilisation de la détection du tempo

1. Faites glisser dans la Zone Arrangement le fichier audio que vous désirez analyser à partir de la MediaBay, de l'Explorateur Windows ou du Finder Mac OS.
2. Double-cliquez sur l'événement audio pour le visualiser dans l'Éditeur d'Échantillons.
3. Dans l'Éditeur d'Échantillons, cliquez sur "Détection du Tempo" afin d'ouvrir la section Détection du Tempo.
4. Cliquez sur le bouton "Détecter Tempo".

Il se produit ceci :

- Sequel analyse l'événement audio et définit un tempo constant pour tout cet événement.
- Le tempo du projet s'aligne sur le tempo détecté.
- Un temps de référence est détecté dans l'événement audio. Dans la Zone Arrangement, le temps de référence est indiqué sur l'événement audio sous la forme d'une fine ligne verticale.

- Dans la Zone Arrangement, l'événement audio est modifié de manière à aligner le temps de référence détecté sur la grille du projet.

5. Lisez l'événement audio après avoir activé le clic du métronome afin de voir si l'analyse a directement abouti à un résultat parfait.

   Si ce n'est pas le cas, vous pouvez apporter des corrections avec les boutons à présent disponibles sous le bouton Détecter Tempo.

⚠ Ne fermez l'Éditeur d'Échantillons ou ne désélectionnez l'événement audio que si vous êtes certain que le tempo est correct. Les paramètres de détection du tempo ne pourront plus être configurés une fois l'éditeur fermé ou les événements désélectionnés.

Correction du tempo détecté

Il arrive que le tempo détecté soit deux fois inférieur ou supérieur à ce qu'il devrait être.

- Servez-vous des boutons "Mi-Tempo" et "Double Tempo" pour diviser par deux ou doubler le tempo détecté.

  Le fichier audio est à nouveau aligné sur le clic du métronome.

⚠ Quand vous utilisez le bouton "Mi-Tempo" ou "Double Tempo", toutes les corrections manuelles que vous avez effectuées sont annulées.

Il peut également arriver que le premier temps fort ne soit pas correctement détecté et qu'il soit décalé par rapport au temps fort musical.

- Servez-vous des boutons fléchés ("Déplacer événement vers la gauche" et "Déplacer événement vers la droite") afin de déplacer le fichier audio par pas d'une croche et d'aligner manuellement le premier temps fort musical de votre fichier audio sur le premier temps fort du métronome.

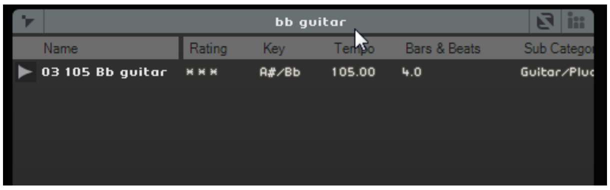
Transposition intelligente

Quand vous définissez la tonalité de base du projet dans la Zone Pilote, elle devient la tonalité de référence respectée par tous les fichiers audio ou les boucles MIDI. Quand vous ajoutez dans votre projet un fichier possédant une tonalité qui lui est propre, le fichier s'adapte à la tonalité de base du projet.

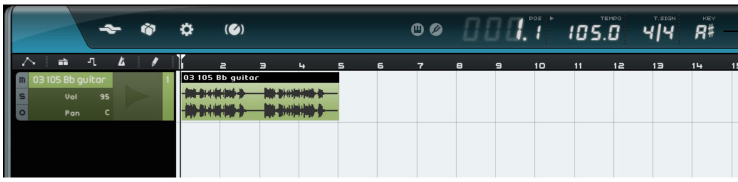
La Transposition intelligence garantit que la boucle est transposée à l'intervalle ou à la hauteur la plus proche. De cette manière, une boucle ne subira jamais une transposition de plus de six demi-tons. Ceci prévient une sonorité trop artificielle des boucles en raison d'une hauteur trop élevé ou trop basse.

Voyons ce qui se passe concrètement lors de cette procédure :

1. Chargez le projet “Smart Transpose” se trouvant dans le dossier “Sequel Tutorial 5”.
2. Ouvrez la MediaBay.
3. Dans le champ de recherche, tapez “Bb guitar” et appuyez sur [Retour].
   Sequel filtre les résultats.



4. Glissez-déposez la boucle “03 105 Bb Guitar” jusqu'à la mesure 1.
   Les paramètres Tempo de projet et “Tonalité de base du Projet” s'alignent sur le tempo et la tonalité de la boucle. La Tonalité de Base du Projet est désormais “A#”, l'équivalent (enharmonique) de “Bb”.



Tonalité de base du projet

5. Revenez à la MediaBay. Cette fois, entrez “D horns” dans le champ de recherche et appuyez sur [Retour].
6. Déplacez la boucle “02 112 D horns” à la mesure 1, sous la guitare.
7. Double-cliquez sur l'événement “03 105 Bb Guitar” pour le visualiser dans l'Éditeur d'Échantillons.
8. Consultez les valeurs de “Tonalité de base” et de Transposition de la section Éditer Audio.
   La “Tonalité de base” est paramétrée sur A# et la Transposition sur 0.



Transposition = 0

Tonalité de base = A#

9. Sélectionnez l'événement “02 112 D horns” et vérifiez les mêmes paramètres.

   La “Tonalité de base” est paramétrée sur D et la Transposition sur -4. La Transposition intelligente a transposé automatiquement la boucle “02 112 D horns” à l'intervalle le plus proche.



10. Lancez la lecture et vous pourrez entendre que la guitare et les cors emploient la même tonalité sans que la transposition soit excessive.

Ignorer la piste de transposition

Si l'une de vos boucles audio doit suivre la tonalité de base, et non la piste de transposition, vous pouvez activer l'option “Ignorer Piste de Transposition” dans l'Éditeur d'Échantillons.

Télécommande Sequel

Il est possible de télécommander certaines fonctions de Sequel en assignant des contrôleurs externes, par ex. des petites consoles ou un clavier munies d'une connexion USB ou MIDI et pouvant envoyer des messages MIDI. Vous pouvez ainsi contrôler des paramètres de programme spéciaux assignés aux faders et potentiomètres de votre contrôleur externe. Ces assignations sont enregistrés pour l'application et seront donc disponibles pour tous les projets.

Vous pouvez assigner les paramètres et fonctions Sequel suivantes à votre contrôleur externe :

- Les commandes de Transport
- La sélection de page dans la Zone Multi (sauf la page des Réglages)
- Les commandes de la page Mixer (Console)
- Les commandes des panneaux de l'Inspecteur de Piste et les boutons de sélection des panneaux
- Les boutons des pads de patterns de la page Beat
- Les pads de la page Performance
- Métronome Actif/Inactif

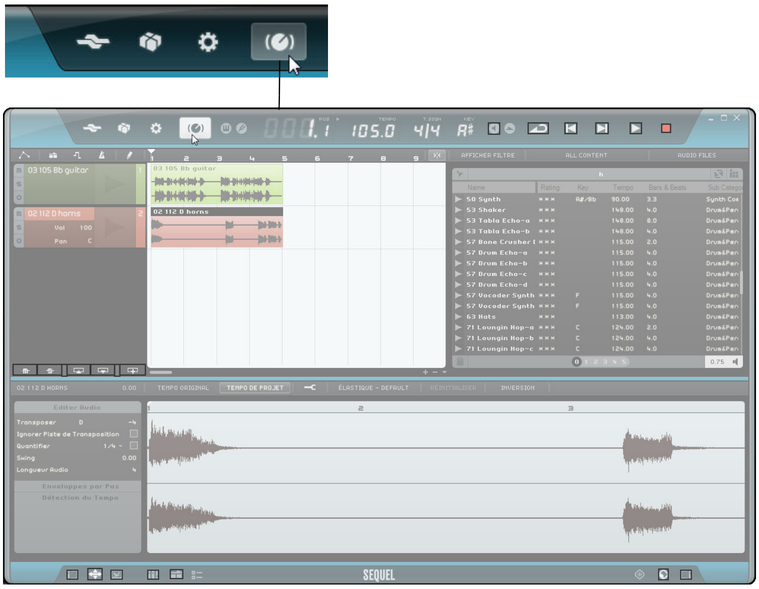
Les assignations de télécommande ne seront actives que si les commandes assignées sont affichées. Si vous avez connecté plusieurs contrôleurs externes, utilisez le menu local Source de Télécommande dans la section Options de la page des Réglages afin de sélectionner l'entrée correspondante.

⇨ Si vous assignez un contrôleur MIDI ou une touche de votre clavier à une fonction de Sequel, ce contrôleur ou cette touche sera filtré. Par exemple, ce contrôleur ou cette touche ne pourra plus contrôler de pistes d'instrument.

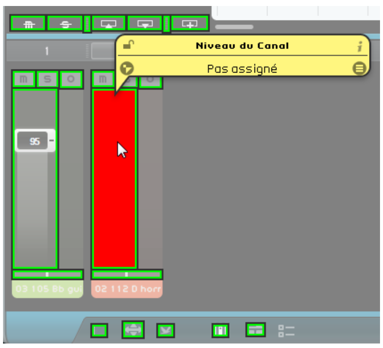
Assignation des Contrôleurs à l'aide de la souris

Procédez comme ceci :

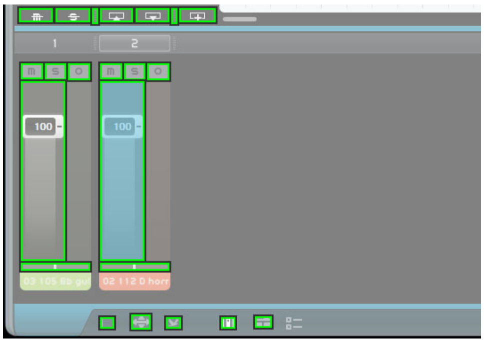
1. Connectez votre télécommande sur le port USB ou MIDI de votre ordinateur et démarrez Sequel.
2. Cliquez sur le bouton “Éditer Assignation Télécommande” dans la Zone Pilote de Sequel.
   L'interface utilisateur principale s'éclaircit, afin que vous puissiez voir clairement quels éléments il est possible d'assigner aux contrôleurs externes (indiqués par des cadres).



3. Sélectionnez la fonction que vous voulez contrôler avec votre télécommande en cliquant dessus dans l'interface utilisateur.
   Le bouton devient rouge et l'explorateur d'assignation apparaît pour indiquer que vous pouvez désormais assigner une télécommande à cette fonction.



4. Actionnez un contrôle sur l’appareil externe afin d’assigner ce contrôle physique à la fonction du programme.
   La fonction sélectionnée est désormais assignée à ce contrôle de la télécommande. Ceci est indiqué par le fait que le contrôle correspondant dans le programme devient bleu. Le nom qui figure en bas de l’explorateur d’assignation indique maintenant quel élément télécommandable a été assigné à la fonction sélectionnée.



5. Pour assigner une autre télécommande, cliquez sur une autre fonction du programme.

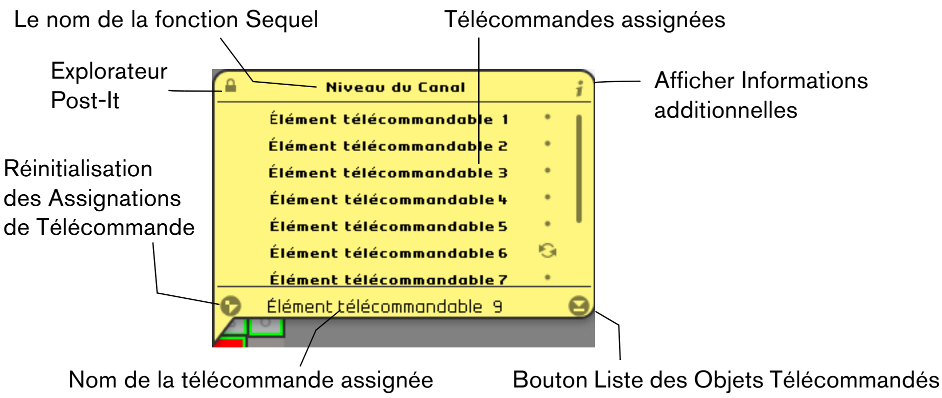
⇨ Si vous assignez d’abord les pages Zone Multi, vous pourrez utiliser les contrôles de votre télécommande pour passer d’une page à une autre.

6. Cliquez sur le bouton “Liste des Objets Télécommandés” dans le coin inférieur droit de l’explorateur d’assignation.
   Toutes les télécommandes ayant été assignées sont alors affichées.
7. Cliquez sur le bouton “Éditer Assignation Télécommande” dans la Zone Pilote pour repasser en mode normal.

Félicitations ! Vous pouvez désormais utiliser votre télécommande pour contrôler les fonctions Sequel assignées.

L’explorateur d’assignation

L’explorateur d’assignation comprend les éléments suivants :



- Le bouton “Explorateur Post-It” en haut à gauche de l’explorateur d’assignation indique si l’explorateur est fixe (symbole de cadenas fermé) ou se ferme automatiquement après quelques secondes (symbole de cadenas ouvert). Cliquez sur le bouton pour changer son état.
- Le bouton “Afficher Informations additionnelles” permet d’afficher un contrôleur rotatif à côté de chaque élément télécommandable. En cliquant sur ces icônes, vous indiquez au programme que la commande physique correspondante est un encodeur rotatif sans fin.

- Le bouton “Réinitialisation des Assignations de Télécommande” permet de supprimer une assignation de contrôleur d’une commande spécifique.
- Le champ de nom vous permet de remplacer le nom par défaut par celui de la télécommande assignée (en bas de la liste). Vous bénéficiez ainsi d’un aperçu des commandes assignées.

Activation pour télécommande

La fonction “Activer pour Télécommande” vous permet d’utiliser les mêmes commandes physiques pour télécommander les contrôles instantanés de différents panneaux ou pages. Voici comment procéder pour activer un panneau pour télécommande :

1. Assignez le même contrôleur MIDI à tous les contrôles instantanés.
2. Cliquez sur la bordure supérieure ou inférieure du panneau que vous souhaitez télécommander.

   Le panneau change alors de couleur, ce qui signifie qu’il est activé pour la télécommande.
3. Télécommandez les contrôles instantanés de ce panneau.
4. Cliquez sur la bordure supérieure ou inférieure d’un autre panneau afin de télécommander un autre effet ou instrument.

Vous pouvez également activer la section “Effets de sortie” pour télécommande, ainsi que les pages suivantes de la Zone Multi : Inspecteur de Piste, page Beat, Mixer et page Performance.

- Pour ce faire, il vous suffit de cliquer sur le bouton “Activer pour Télécommande” dans la page correspondante.



Le bouton “Activer pour Télécommande”

C’est ce panneau qui est activé pour la télécommande

Assignation de contrôleurs à l’aide des commandes clavier

Vous pouvez également assigner des contrôleurs à des fonctions Sequel à l’aide des commandes clavier. Procédez comme ceci :

1. Appuyez sur [F] pour passer en mode Éditer Assignation Télécommande.

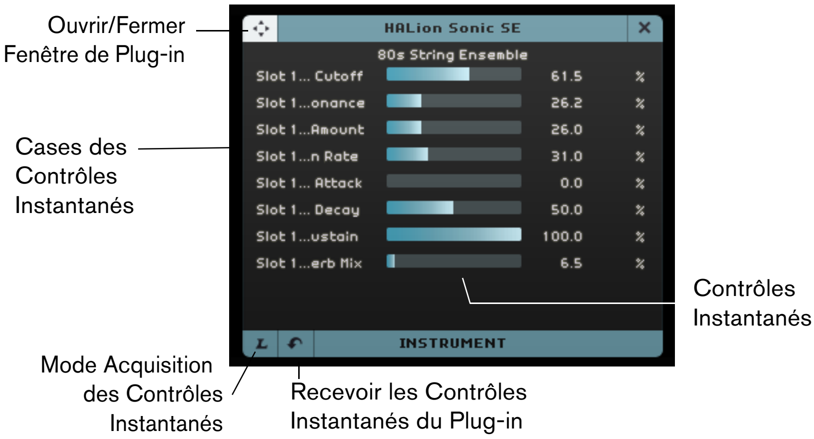
   L’interface utilisateur principale s’éclaircit, afin que vous puissiez voir clairement quels éléments il est possible d’assigner aux contrôleurs externes (indiqués par des cadres).

2. Utilisez les touches fléchées pour passer d'une fonction assignable à une autre.
   L'élément de contrôle sélectionné devient rouge et l'explorateur d'assignation apparaît pour indiquer que vous pouvez assigner une télécommande à cette fonction.
3. Actionnez un contrôle sur l'appareil externe afin de l'assigner à la fonction du programme.

- Utilisez les touches fléchées du clavier de votre ordinateur pour choisir un des paramètres disponibles.
- Appuyez sur la touche [Entrée] du pavé numérique pour faire vos sélections, activer des fonctions ou confirmer vos réglages.
- Appuyez sur la touche [Esc] pour sortir d'une liste, quitter la fenêtre de l'explorateur ou pour désactiver le mode Éditer Assignation Télécommande.

Contrôles Instantanés

Les contrôles instantanés sont des assignations de paramètres de plug-ins d'effet ou d'instrument affichées sur l'Inspecteur de Piste de la Zone Multi.



Pour chaque plug-in d'effet ou d'instrument, vous disposez de huit cases de contrôles instantanés. Celles-ci vous donnent directement accès aux paramètres du plug-in. Sequel offre une assignation par défaut des principaux paramètres.

Voici comment procéder pour modifier l'assignation :

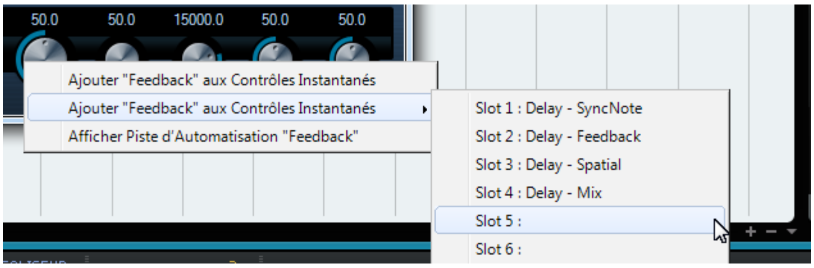
1. Activez le bouton "Mode Acquisition des Contrôles Instantanés".
   La fenêtre du plug-in apparaît.
2. Dans le panneau des contrôles instantanés, sélectionnez une case de contrôle instantané.
   Vous pouvez appuyer sur [Tab] ou vous servir des touches fléchées pour changer de case de contrôle instantané.
3. Dans la fenêtre du plug-in, cliquez sur un paramètre.
   Ce paramètre est assigné au contrôle instantané et la case de contrôle instantané est renommée en conséquence.
4. Reprenez ces étapes pour tous les autres contrôles instantanés que vous souhaitez modifier.
5. Désactivez le bouton "Mode Acquisition des Contrôles Instantanés".

Dès lors, c'est la nouvelle assignation qui sera utilisée.

⇨ Si vous sélectionnez une case de contrôle instantané en mode acquisition et appuyez sur [Suppr] ou [Arrière], cette case sera vidée. Ceci peut s'avérer pratique si vous souhaitez utiliser moins de huit contrôles instantanés, par exemple.

Vous pouvez également modifier les assignations de paramètres depuis le tableau de bord du plug-in. Procédez comme ceci :

1. Cliquez sur le bouton “Ouvrir/Fermer Fenêtre de Plug-in”.
   Le panneau de votre plug-in d’effet ou d’instrument apparaît.
2. Faites un clic droit sur le paramètre que vous désirez assigner à une case de contrôle instantané, puis sélectionnez une option dans le sous-menu “Ajouter x à la Case de Contrôle Instantané”, x correspondant au nom du paramètre.
   Le paramètre du plug-in est assigné à la case de contrôle instantané sélectionnée.



Les assignations de contrôles instantanés sont enregistrées globalement.

- Pour retrouver les assignations par défaut, cliquez sur le bouton “Recevoir les Contrôles Instantanés du Plug-in”.
- Pour renommer un contrôle instantané, double-cliquez sur son nom dans la case de contrôle instantané, saisissez un nouveau nom et appuyez sur [Retour].

Vous pouvez également automatiser la configuration des paramètres de contrôles instantanés. Pour de plus amples détails sur l’automatisation, voir “Ajouter de l’automatisation” à la page 47.

⇨ Les contrôles instantanés sont encore plus intéressants quand vous les assignez à des périphériques de télécommande. Il n’est nécessaire de configurer qu’une fois les assignations de contrôles instantanés pour les effets d’insert, les effets send, les effets de sortie et les instruments.

Commandes clavier

Introduction

Le présent chapitre contient une liste des commandes clavier disponibles dans Sequel, structurée selon les différentes catégories d'édition dans le programme.

Les commandes clavier disponibles

Commandes Fichier

La catégorie Fichier contient les raccourcis clavier suivants :

Option	Commande clavier
Aide (Mode d'Emploi)	[F1]
Quitter	[Ctrl]/[Commande]-[Q]

Commandes Projet

La catégorie Projet contient les raccourcis clavier suivants :

Option	Commande clavier
Nouveau Projet	[Ctrl]/[Commande]-[N]
Ouvrir Projet	[Ctrl]/[Commande]-[O]
Enregistrer Projet	[Ctrl]/[Commande]-[S]
Enregistrer sous	[Ctrl]/[Commande]-[Maj]-[S]
Gérer Projets	[Ctrl]/[Commande]-[Maj]-[M]
Basculer Mode d'Automatisation	[A]
Afficher/Cacher Page Inspecteur de piste	[1]
Afficher/Cacher Éditeur	[2]
Afficher/Cacher Page des Images de Piste	[3]
Afficher/Cacher Console	[4]
Afficher/Cacher Page Performance	[5]
Afficher/Cacher Page des Réglages	[6]
Afficher/Cacher Section de Filtre	[7]
Afficher/Cacher MediaBay	[8]
Afficher/Cacher Effets de sortie	[9]

Option	Commande clavier
Afficher/Cacher Clavier Virtuel	[K]
Afficher/Cacher Tuner	[T]

Commandes Édition

La catégorie Édition contient les raccourcis clavier suivants :

Option	Commande clavier
Annuler	[Ctrl]/[Commande]-[Z]
Rétablir	[Ctrl]/[Commande]-[Maj]-[Z]
Couper	[Ctrl]/[Commande]-[X]
Copier	[Ctrl]/[Commande]-[C]
Coller	[Ctrl]/[Commande]-[V]
Supprimer	[Suppr] ou [Arrière]
Dupliquer	[Ctrl]/[Commande]-[D]
Couper au Curseur	[Ctrl]/[Commande]-[T]
Convertir la Sélection en Fichier	[Ctrl]/[Commande]-[B]
Tout sélectionner	[Ctrl]/[Commande]-[A]
Désélectionner	[Ctrl]/[Commande]-[Maj]-[A]
Ajouter une Piste	[Ctrl]/[Commande]-[+]
Supprimer les pistes sélectionnées	[Ctrl]/[Commande]-[Suppr] ou [Arrière]
Prêt à enregistrer	[R]
Caler sur la Grille	[J]
Quantifier	[Q]
Éditer Assignation Télécommande	[F]

Commandes Navigation

La catégorie Naviguer contient les raccourcis clavier suivants :

Option	Commande clavier
Gauche	[Flèche Gauche]
Droite	[Flèche Droite]
Vers le Haut	[Flèche Haut]
Vers le Bas	[Flèche Bas]
Ajouter Gauche	[Maj]-[Flèche Gauche]
Ajouter Droite	[Maj]-[Flèche Droite]
Ajouter Haut	[Maj]-[Flèche Haut]
Ajouter Bas	[Maj]-[Flèche Bas]
Bas	[Fin]

Commandes du Clavier Virtuel

Lorsque le Clavier Virtuel est actif, les commandes clavier habituelles sont bloquées. Les seules exceptions sont : [*] (“multiplier” sur le pavé numérique) pour enregistrer, [Espace] pour démarrer/arrêter et [Début]/[Commande]-[Début] pour aller au début du projet.

Pour le clavier virtuel, les paramètres suivants sont disponibles :

Option	Commande clavier
Une Octave en Bas	[Flèche Gauche]
Une Octave en Haut	[Flèche Droite]
Changer Type d’Affichage du Clavier Virtuel	[Tab]

Commandes Zoom

La catégorie Zoom contient les raccourcis clavier suivants :

Option	Commande clavier
Zoom Avant	[H]
Zoom Arrière	[G]
Rétablir dernier Zoom	[Maj]-[H]
Zoom Arrière Complet	[Maj]-[G]
Zoomer sur le Conteneur	[Maj]-[P]

Commandes Transport

La catégorie Transport contient les raccourcis clavier suivants :

Option	Commande clavier
Se caler sur la Sélection	[L]
Aller au Début du Cycle	[Début] (PC)/[Commande]-[Début] (Mac)/[.] (portables)
Démarrer	[Entrer] (pavé numérique)
Stop	[0] (pavé numérique)
Démarrer / Stop	[Espace]
Enregistrer	[*] (“multiplier” sur le pavé numérique) ou [Ins]
Retour rapide	[-] (“soustraire” sur le pavé numérique)
Avance	[+] (“ajouter” sur le pavé numérique)
Retour à zéro	[.] ou [,] sur le pavé numérique
Activer/Désactiver Cycle	[/] (“diviser” sur le pavé numérique)
Délimiteurs à la Sélection	[P]
Se caler sur le Marqueur suivant	[Maj]-[N]
Se caler sur le Marqueur précédent	[Maj]-[B]

Synoptique des effets et instruments

Introduction

Le présent chapitre est consacré aux effets et instruments dont Sequel est doté. L'utilisation des effets est décrite à la section "La page Inspecteur de piste" à la page 85.

Paramètres d'effet

Effets Delay

PingPongDelay

Le PingPongDelay crée un effet de rebond du signal. Il fait rebondir le signal de gauche à droite.

L'option "SyncNote" vous permet de synchroniser l'effet de rebond par rapport au tempo. Le "Feedback" détermine la durée du délai. Vous pouvez utiliser le paramètre "Spatial" pour augmenter la distance entre les rebonds. Cette option confère aux passages joués en solo un son impressionnant. Le paramètre "Mix" définit la part de signal d'origine audible et la part de signal traité.

StereoDelay

L'option StereoDelay est parfaite pour donner une sensation d'espace à vos pistes. Elle comprend deux délais. L'un pour le canal de gauche et l'autre pour celui de droite. L'option "SyncNote" vous permet d'aligner l'effet de délai sur le tempo. Le "Feedback" détermine la durée du délai. Le paramètre "Mix" définit la part de signal d'origine audible et la part de signal traité.

Effets de Distorsion

AmpSimulator

Avec l'AmpSimulator, la musique de vos pistes sonne comme si elle avait été enregistrée à travers un amplificateur de guitare électrique ou de basse.

Le "Drive" amplifie le signal et simule une pédale de distorsion (overdrive). "Bass" accentue les graves en fin de signal. "Mid" amplifie les fréquences moyennes du signal. "Treble" ajoute des aigus en fin de signal. "Volume" vous permet d'amplifier encore le signal sans distorsion.

- Un certain nombre de préréglages sont disponibles pour l'AmpSimulator. Passez en revue les différentes options pour trouver un son ampli.

Distortion

La Distorsion est importante pour ajouter du crunch à vos pistes. Cet effet est simple d'utilisation, ne nécessitant que deux paramètres, et il est extrêmement efficace. L'option "Boost" accentue la distorsion. "Output" augmente ou réduit le signal produit par l'effet.

VST Amp Rack

VST Amp Rack est un puissant simulateur d'amplificateur de guitare. Les paramètres de son (Bass, Middle, Treble et Presence) ont un réel effet sur la sonorité et le caractère général de l'ampli. Le paramètre Gain permet de réduire ou d'augmenter le signal, le paramètre Bass ajoute des fréquences graves, le paramètre Middle augmente les fréquences moyennes, le Treble augmente les fréquences hautes, la Presence amplifie ou estompe les fréquences élevées et le Master contrôle le volume du signal de sortie.

- Vous disposez de nombreux préréglages qui reproduisent des chaînes d'effets d'amplis de guitare. Passez en revue les différentes options pour trouver le son ampli parfait.

Effets Dynamics

Compressor

Le Compresseur réduit la dynamique de l'audio, ce qui renforce les sons doux ou adoucit les sons les plus forts, ou les deux. Le Threshold (seuil) détermine le niveau de compression appliqué au signal. Quand le signal dépasse le niveau de seuil, le Compresseur réduit le signal. Plus vous le réglez à droite, plus vous obtenez de compression.

Gate

Gate vous permet de créer une porte, ou "gate", qui ne laissera passer que les signaux audio remplissant une condition de volume. Le seuil ou "threshold" définit le niveau de volume devant être atteint par le signal pour être audible. L'option "Release" commande la rapidité de fermeture de la porte après son ouverture.

Maximizer

Les Maximizers sont couramment utilisés en studio pour augmenter le niveau général du mixage. "Optimize" augmente le niveau de vos pistes sans écrêtage de la sortie. La musique électronique utilise souvent cet effet de type "brick wall" sur les pistes de batterie.

Master EQ

Il s'agit d'un égaliseur paramétrique à 3 bandes simple à utiliser. Les paramètres Low, Mid et High vous permettent de réduire ou d'amplifier les bandes de fréquences correspondantes (basse, moyenne et haute). Les boutons qui figurent sous les potentiomètres vous permettent de désactiver les bandes de fréquences.

Effets de Filtre

DualFilter

Cet effet filtre certaines fréquences et en laisse passer d'autres. Le paramètre Pos détermine la position, c'est-à-dire la fréquence ciblée par le filtre. Quand sa valeur est élevée, seules les fréquences hautes passent, tandis qu'à une valeur faible, vous n'entendez que les fréquences basses. "Reso" crée des effets de résonance plus prononcés au son filtré.

Morph Filter

Cet effet vous permet de mixer des effets de filtre passe-bas et passe-haut. Le paramètre Frequency modifie la fréquence de coupure du filtre. Resonance crée des effets de résonance plus prononcés au son filtré. Le curseur Morph vous permet de mixer le passe-bas (0) et le passe-haut (100) du filtre en sortie.

Effets de Modulation

AutoPan

L'AutoPan fait passer automatiquement le signal de piste de la gauche vers la droite et inversement. “Rate” détermine la rapidité du mouvement de va-et-vient du signal. “Width” règle la distance parcourue par le signal, vers la gauche et vers la droite.

Chorus

Le Chorus fonctionne en doublant tous les signaux qui lui sont envoyés, avec un léger désaccordage. “Rate” modifie la vitesse de l'effet chorus. “Width” détermine le désaccordage du signal. Le paramètre “Mix” définit la part de signal d'origine audible et la part de signal traité.

Flanger

Le Flanger fonctionne selon le même principe que l'effet de Chorus, en doublant le signal d'entrée. Au lieu de le désaccorder, il le retarde en le modulant progressivement. Le paramètre “Rate” ajuste la vitesse de l'effet. “Feedback” détermine l'intensité du balayage typique de Flanger. Le paramètre “Mix” définit la part de signal d'origine audible et la part de signal traité.

Phaser

L'effet Phaser résulte de l'application de plusieurs filtres au signal. “Rate” détermine la vitesse de l'effet. “Feedback” définit l'intensité du sweep typique de Phaser. Le paramètre “Mix” définit la part de signal d'origine audible et la part de signal traité.

Rotary

L'effet Rotary émule un haut-parleur rotatif, qui constitue un effet apprécié pour les sons d'orgue électrique, mais qui fonctionne tout aussi bien pour la guitare. “Speed” ajuste la vitesse de la rotation.

Tremolo

Le Trémolo est une variation répétitive du gain. “Rate” détermine la vitesse des ajustements de gain. Le paramètre Depth détermine l'amplitude de variation du gain.

Vibrato

Le Vibrato est une légère variation de la hauteur du son (pitch). Il s'agit du même principe que lorsque le guitariste joue une note et fait vibrer son doigt sur la frette. “Rate” modifie la vitesse de l'effet. Le paramètre Depth détermine l'amplitude de variation de la hauteur.

Reverb

Un morceau à effet Réverb ressemble à une musique enregistrée dans une grande salle ou dans une cathédrale. Le paramètre “Mix” définit la part de signal d'origine audible et la part de signal traité. Le bouton Bypass vous permet de comparer le son d'origine et le son avec reverb. PreDelay détermine le temps qui s'écoule avant que la reverb soit appliquée. “Time” détermine la longueur de la réverbération, créant ainsi une sensation d'espace. Plus la valeur de Diffusion est élevée, plus le son est adouci. Avec des valeurs peu élevées, le son est plus net. Le paramètre “Damping - High Amount” affecte la durée de decay des fréquences aiguës. Avec des valeurs faibles, les fréquences hautes s'estompent plus rapidement. Un pourcentage de niveau dépassant 100% provoquera une décroissance plus lente des hautes fréquences par rapport aux fréquences medium. Le paramètre “Damping - Low Amount” affecte la durée de decay des fréquences basses. Avec des valeurs faibles, les fréquences basses s'estompent plus rapidement. Un pourcentage de niveau dépassant 100% provoquera une décroissance plus lente des hautes fréquences par rapport aux fréquences medium.

StereoEnhancer

StereoEnhancer vous permet d'étaler l'image stéréo de votre projet. Ceci crée une sensation d'espace pour les mixages serrés. "Width" détermine la largeur d'écartement de l'image.

Paramètres d'Instrument

Pour accéder aux paramètres de l'instrument, il vous faut d'abord ajouter une piste VST 3 et sélectionner un instrument.

Prologue

Prologue est un synthétiseur qui fonctionne à la manière des anciens synthétiseurs analogiques. "Cutoff" détermine la fréquence de coupure du signal. "Resonance" ajoute un effet prononcé de résonance. "Attack" ajuste la rapidité avec laquelle vous percevez l'impact sur une note. "Release" détermine la durée de maintien d'une note après relâchement de la touche. Le paramètre Drive amplifie le signal et en augmente le volume. "LFO Frequency" est utilisé pour moduler et faire varier le signal. "LFO Level" augmente ou réduit le volume du LFO (low frequency oscillator). Le paramètre FX détermine le niveau de l'effet intégré dans le son de l'instrument.

HALion Sonic SE

Cet instrument est décrit en détail dans le document PDF séparé "HALion Sonic SE".

Groove Agent One

Pour obtenir une description de cet instrument, voir "Section des pads" à la page 96 et "L'affichage de l'échantillon" à la page 97.

Index

E

F

G

H

I

Q

R

S

T

V

W

Z